マイコン別冊

ナムコミュージアム/ナムコクラシックコレクション対応

namco®

名作ゲーム集

1978/ OCT. GEE BEE(ジービー)
1979/ SEP. BOMB BEE(ボムビー)
OCT. GALAXIAN(ギャラクシアン)
NOV. CUTIE Q(キューティキュー)
1980/JULY PAC-MAN(パックマン)
OCT. KING & BALLOON(キング&バルーン)
OCT. TANK BATTALION(タンクバタリアン)
1981/ JAN. RALLY-X(ラリーX)
FEB. NEW RALLY-X(ニューラリーX)
JULY WARP & WARP(ワープ&ワープ)

SEP. GALAGA(ギャラガ)
NOV. BOSCONIAN(ボスコニアン)
1982/MAR. DIG DUG(ディグダグ)
SEP. SUPER PAC-MAN(スーパーパックマン)
JUN. POLE POSITION(ポールポジション)
1983/ FEB. XEVIOUS(ゼビウス)
MAY. MAPPY(マッピー)
JULY PAC & PAL(パック&パル)
NOV. PHOZON(フォゾン)
OCT. POLE POSITION II(ポールポジションII)
DEC. LIBBLE RABBLE(リブルラブル)
1984/ APR. GAPLUS(ギャプラス)
JUN. THE TOWER OF DRUAGA(ドルアーガの塔)
AUG. PAC-LAND(パックランド)
DEC. GROBDA(グロブダー)
1985/ JAN. DORAGON BUSTER(ドラゴンバスター)
MAR. DIG DUG II(ディグダグII)
MAY. METRO-CROSS(メトロクロス)
JULY BARADUKE(バラデューク)
SEP. MOTOS(モトス)
DEC. SKYKID(スカイキッド)
1986/ MAY. SKYKID DX(スカイキッドDX)
APR. HOPPING MAPPY(ホッピングマッピー)
APR. TOYPOP(トイポップ)
JULY THE RETURN OF ISHITAR(イシターの復活)
JULY THUNDER CEPTOR(サンダーセプター)
OCT. 源平討魔伝
DEC. ROLLING THUNDER(ローリングサンダー)
DEC. THUNDER CEPTOR II(サンダーセプターII)

© NAMCO LIMITED

キ　ミ　も　全　部　そ　ろ　え　よ　う

オール・アバウト・シリーズLINE UP

Vol.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■368ページ
（カラー144ページ）
■1,580円
完全データ＆攻略はもちろん，お笑い写真集「メモリアル・オブ・ファイターズ」，開発チーム＋長崎　萠＋野中政宏インタビューなど，企画モノも満載。

Vol.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■352ページ
（カラー128ページ）
■1,480円
『ストZERO』のすべてがわかる一冊。『ストII』シリーズ全国大会チャンピオン軍団「ヨガ・ストライクバッカーズ」が対戦攻略を監修。カプコン開発スタッフ完全協力。

Vol.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

■304ページ
（カラー112ページ）
■1,480円
独自で調査した情報＆データを詰め込んだ一冊。開発スタッフ，サウンドチーム，生駒治美へのトリプル・インタビュー は，『餓狼』ファンならずとも一読の価値あり。

Vol.9 ALL ABOUT 下巻・徹底攻略編 真サムライスピリッツ

■320ページ
（カラー96ページ）
■1,480円
対CPU戦＆対2P戦の攻略法がメイン。全キャラのポーズ＋エンディング集，開発スタッフ・ロングインタビュー，読者投稿コーナー，全曲楽譜集なども掲載。

Vol.8 ALL ABOUT 上巻・システム解析編 真サムライスピリッツ

■272ページ
（カラー128ページ）
■1,480円
ゲームの基本となるシステムや技一覧表を紹介。さらに，設定資料や開発者の落書きイラスト，公式サイド・ストーリーなどのコーナーも充実。ファン必読の一冊。

Vol.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■272ページ
（カラー96ページ）
■1,400円
システム解析や対CPU＆対2P戦の攻略法にはじまり，体力が満タンの相手をイッキにKOする連続技を全24キャラぶん紹介する。空中鳳凰脚や空中龍虎乱舞のやりかたも解析。

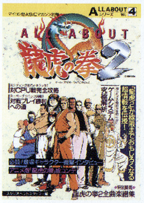
Vol.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■272ページ
（カラー96ページ）
■1,400円
ゲーム内容に合わせて視覚的要素を強調。おなじみの攻略法＋システム解析に加え，開発者インタビューや本邦初公開の設定資料「ダークストーカーズの秘密」を掲載。

Vol.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円
システム解析，対CPU戦，対2P戦の攻略法といった基本的な内容に加え，技の当たり判定や，メーカーとベーマガ共同制作の人物相関図など，マニアックな情報も載っている。

Vol.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円
内部設定データをもとに，基本システムをくわしく解説。そのほか，メッセージ一覧やナゾの心霊写真，ニセ龍虎乱舞，伝説の超タクマ人といった爆笑情報も。

Vol.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円
システム解析，技の性能データ，ゲーム攻略だけでなく，開発者インタビュー，隠れキャラの出現条件，テレビCM，アニメの絵コンテといった関連情報を幅広く紹介。

Vol.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■160ページ
（カラー112ページ）
■1,280円
ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。登場キャラ紹介＆性格分析，開発者インタビュー，専門用語辞典，全曲楽譜のほか，ドキュメント小説を特別掲載。

Vol.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■208ページ
（カラー112ページ）
■1,480円
『ストIIターボ』など，計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのシステムや攻略法にはじまり，エンディングまで徹底的に紹介する。『ワーヒー2』の開発手記を特別掲載。

DELUXE 1 ALL ABOUT ヴァンパイアハンター

■320ページ
（カラー192ページ）
■2,500円
従来の倍サイズ（変型A4判）で，カラーページを惜しみなく使った技表，ポーズ集は必見。動きの1コマ1コマを追ったアニメーション・タイムチャートを史上初掲載。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

A.A.シリーズのバック・ナンバーおよび新刊を確実に入手する方法を紹介しよう。
①最寄りの書店で「電波新聞社から発売された『オール・アバウト・×××』を取り寄せてほしい」と頼む。1〜2週間かかるが，追加料金なしで入手できるし，それ以降のナンバーが入荷される可能性も高い。
②電波新聞社（大代表：03-3445-6111）に電話し，出版販売部につないでもらう。そして，ほしい本の名前と，自分の住所と電話番号を教えれば，「ブック急便」で2〜3日以内にキミの家に届けられるぞ。代金は本の価格＋380円（送料）の着払い。

namco 名作ゲーム集

この本は1979年から1986年にナムコが発売したアーケード・ゲームを徹底的に解析したものです。

今や家庭用ゲーム機の普及や，パソコンの普及で，ゲームは文化的娯楽としてすっかり世の中に定着しています。また，アミューズメント・コーナーにもたくさんの人々が集まり，楽しいひとときを過ごすようになりました。

本書に掲載しているゲームが発売された頃を思うと隔世の感を抱くゲームファンの方々も多いことでしょう。

記事を執筆したのは，コンピュータ・ゲームの持つ可能性を見抜き，ゲームクリエイターやプログラマーが創り上げた世界にどっぷりつかり，プレイすることで創り手の意図や想いを感じとることができるスーパー・プレイヤーと呼ばれた人たちでした。

多くのゲームメーカーが新作を続々と発売するなかで「ナムコ」は，いずれも個性的で，斬新で，しかもプレイヤーの心をとらえる魅力あふれる「作品」を連発し，ナムコフリークという言葉が生まれるほど世の中に大きな影響を与えました。

あたかも意思をもっているかのように，プレイヤーの操作に反応して動き回るアルゴリズムを持ったキャラクター。プレイするたびに新しい発見やテクニックが身についていく難易度やイベント演出。息をのむような美しいグラフィック。いつの間にかハミングをもらしてしまう楽しく本格的なＢＧＭ。プレイを盛り上げる効果音等々‥‥。

ナムコ作品はゲームの新しい方向を1作品ごとに示してくれたのです。

これらの歴史的名作が「ナムコミュージアム」（プレイステーション），「ナムコクラシックコレクション」（アーケード）版で復刻発売されました。

いずれも，時を越えて多くの人に楽しまれています。当時ナムコフリークとしてゲームに熱中していた方はもちろん，はじめてプレイする子供たちにも，ナムコゲームの持つ魅力はストレートに伝わっているようです。

発売当時，執筆者が全身全霊をこめて執筆・取材した本書掲載の記事は1985年10月，1987年5月に初版発行された「オールアバウト・ナムコ」「オールアバウト・ナムコⅡ」として出版されましたが，上記シリーズの発売を機に，復刊の要望が数多く寄せられ，新たに編集を加え，1冊にまとめて発刊する運びとなりました。

ナムコでは「シリーズを継続していく予定」ということです。どんなタイトルがリリースされるか，たいへん楽しみです。

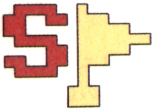
本書を活用して，ナムコの世界を思う存分満喫していただければ幸いです。なお、記述は発刊当時のものを基本にしていますので，ご了承ください。

月刊「マイコンBASICマガジン」編集部

namco 名作ゲーム集

目次

本書は1985年10月，1987年5月に初版発行された「オールアバウト・ナムコ」「オールアバウト・ナムコII」を再編集したものです。

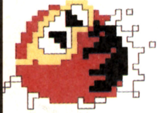


時代・世代を越えて愛され続けているゲームたち

4

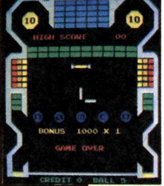
ナムコゲームの魅力をさぐる

6



楽しさを提供し続けるナムコ

11

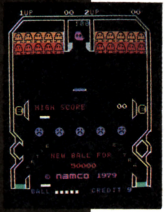


BOMB BEE
（ボムビー）
1979年 9月作品

14

GALAXIAN
（ギャラクシアン）
1979年 10月作品

17



CUTIE Q
（キューティキュー）
1979年 11月作品

20

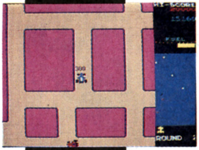
PAC-MAN
（パックマン）
1980年 7月作品

23

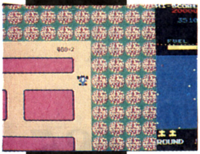
KING & BALLOON
（キング&バルーン）
1980年 10月作品

30

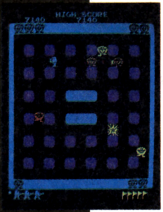
TANK BATTALION
（タンクバタリアン）
10月作品
34



RALLY-X
（ラリーX）
1981年1月作品
37

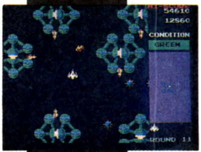


NEW RALLY-X
（ニューラリーX）
2月作品
37



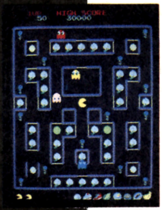
WARP &WARP
（ワープ&ワープ）
7月作品
44

GALAGA
（ギャラガ）
9月作品
46

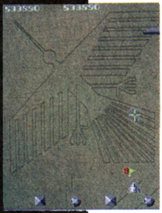


BOSCONIAN
（ボスコニアン）
11月作品
54

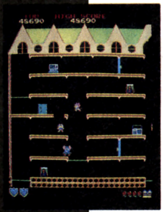
DIG DAG
（ディグダグ）
1982年3月作品
60



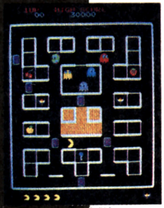
SUPER PAC-MAN
（スーパーパックマン）
9月作品
69



XEVIOUS
（ゼビウス）
1983年2月作品
72

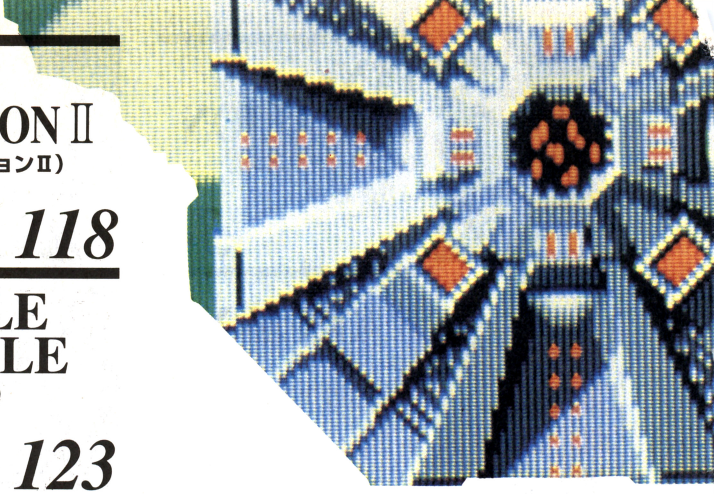


MAPPY
（マッピー）
5月作品
90



PAC & PAL
（パック&パル）
7 月作品
102

PHOZON
（フォゾン）
11月作品
107



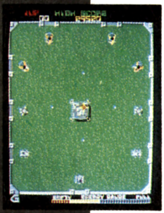
POLE POSITION II
(ポールポジションII)
10月作品
118

LIBBLE RABBLE
(リブルラブル)
12月作品
123

GAPLUS
(ギャプラス)
1984年4月作品
128

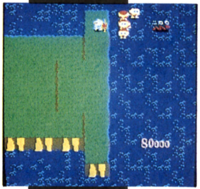
THE TOWER OF DRUAGA
(ドルアーガの塔)
6月作品
136

PAC-LAND
(パックランド)
8月作品
150

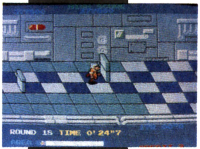


GROBDA
(グロブダー)
12月作品
176

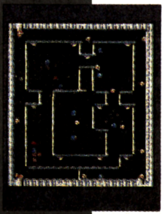
DORAGON BUSTER
(ドラゴンバスター)
1985年1月作品
185



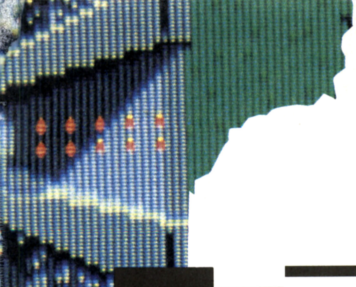
DIG DUG II
(ディグダグII)
3月作品
203

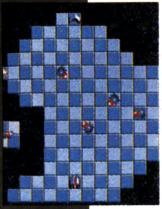


METRO-CROSS
(メトロクロス)
5月作品
218



BARADUKE
(バラデューク)
7月作品
236





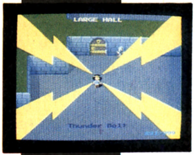
MOTOS
（モトス）
9月作品
267

SKYKID
（スカイキッド）
12月作品
297

SKYKID DX
（スカイキッドDX）
1986年5月作品
297

HOPPING MAPPY
（ホッピングマッピー）
4月作品
369

TOYPOP
（トイポップ）
4月作品
385



THE RETURN OF ISHITAR
（イシターの復活）
7月作品
421

THUNDER CEPTOR
（サンダーセプター）
7月作品
501

源平討魔伝
10月作品
535

ROLLING THUNDER
（ローリングサンダー）
12月作品
591

＊本書で紹介したゲーム及びそれに付帯する映像，キャラクターなどの著作権は株式会社ナムコに帰属します。

マイコン別冊
namco－名作ゲーム集－
マイコンBASICマガジン編集部編

1996年4月30日発行
©1996年Printed in Japan
定価2,900円（本体2,816円）
編集発行人　平山哲雄
発行所　株式会社電波新聞社
〒141東京都品川区東五反田 1-11-15
電　話 03-3445-6111
印　刷 奥村印刷株式会社
製　本 株式会社堅省堂

ナムコ ゲームのみりょくをさぐる

namco（ナムコ）ということばを聞いて，何ともいえない，あのイメージが頭の中にうかんでくる人は，たくさんいることでしょう。

つい数年前までは，ゲーム・センターでしか楽しむことのできなかった，ナムコのゲームが，今や，パソコンでも楽しめるようになったために，ナムコの作品のすばらしさを体験できる人は，ものすごく増えたからです。

一口にいって，ナムコのゲームは，「奥が深い」ものばかりです。

本書に記事を書いている，日本でトップ・クラスのゲーム・プレイヤーのみなさんも，新作ゲームをプレイしたときに，「このゲームはおもしろいけど，浅いね」とか，「あのゲームは，もうきわめたけれど，実に奥が深い。何回プレイしてもアキがこないんだから……」と，ゲームの奥の深さをいつも問題にしています。

いったいゲームの奥の深さとは何でしょう。

また，奥が深いといわれるナムコのゲームとは，いったいどんなものなのでしょうか。

この本は，ナムコゲームのみりょくをてってい的にさぐる目的で編集しました。読者のみなさんといっしょに研究してみましょう。

ゲームはどのように作られるのか？

ビデオ・ゲームは，外から見ただけではわかりませんが，中身は，ディスプレイ（テレビ画面）に映像をだす部分と，そのゲームの内容がＲＯＭ（プログラムを記憶するＩＣ）におさめられた，専用のマイクロコンピュータの基板が入っています。

この基板は「ボード」と呼ばれ，ゲームごとに，取替えられるようになっています**（写真１）**。

今，専用のマイクロコンピュータといいましたが，このボードは，まさにコンピュータです。パソコンにくわしい人なら，ＣＰＵというものを知っているでしょう。パソコンの頭脳の役割をしているもので「Ｚ－80」とか「6809」などが有名です。

ゲーム用のボードにも，１～７個くらいこのＣＰＵが入っています。

つまり，ゲーム専用のパソコンに，ゲームのプログラムをおさめたものがゲームボードなのです。

その性能は，ゲームに必要な，美しいコンピュータ・グラフィクスや，アニメーション（映像を動かす）機能，それに，サウンド機能が限界まで高められており，この世の中で一番表現力を持つコンピュータといってもよいでしょう。

ゲームは企画から

どのゲームも，まず企画（きかく）からスタートします。この企画はゲーム・デザイナーが考えます。

ゲーム・デザイナーは，どんなゲームを作ったら，多くの人に楽しんでもらえるか，そればかりを毎日考えています。

ちょうど，作曲家や，小説家のような仕事をしているわけです。

この本にも，ゼビウスのコーナーでは，担当の遠藤さんが企画するときに書いた，小説が載せてありますが，まず，しっかりしたイメージと，ゲーム全体のストーリーをつくりあげてしまうわけです。

ドットとの戦い キャラクター制作

いくら，ストーリーができても，それだけではゲームになりませんね。

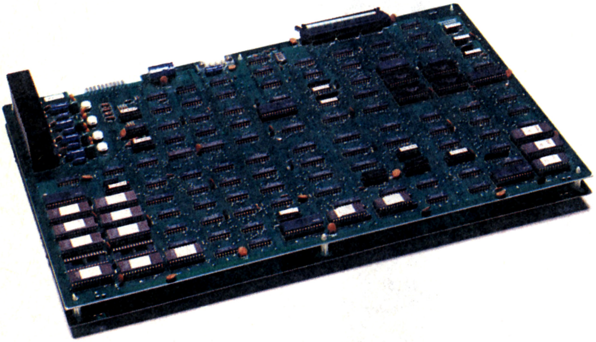
そこでたいせつなのが，キャラクター作りです。ゲームに登場するキャラクターを，デザイン，サウンド，そして性格という三つのジャンルでまとめあげてしまうのです。

これには，ゲーム・デザイナーの他に，グラフィック・デザイナー，サウンド・クリエイター，そしてプログラマーが参加します。

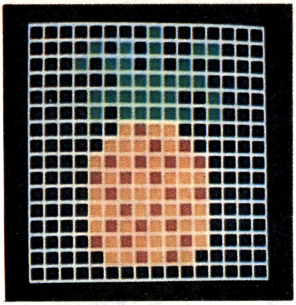
グラフィック・デザイナーの仕事はストーリーにもとづいて，そのキャラクターのイメージを，ドット（点）単位のテレビの画面上に表現することが最終目的です。

そのためには，何10枚ものイメージ・スケッチを描き，できあがったイメージをもとに，１ドットごとに色をきめ，それを集めて，キャラクターを作ります。右ページの写真はこの作業で作られたキャラクターの一部です。

一部というわけは，画面上を動きまわるキャラクターは，何種類も作られ



《写真１》ＣＰＵを７本載せたポールポジションのボード



《写真２》キャラクタ・ドットの画面

ているからです。

たとえば，パックマン一つをとっても，上を向いているところ，右を向いているところ，左を向いているところ，下を向いているところがありますね。さらにパクパクとエサを食べているところが三つくらいあります。

これでおしまいかと思うと，大まちがい。モンスターにやられて，だんだんしぼんで，最後にはポン！とはじけるところがあるでしょう（第１図）。

パックマンのように，シンプルなデザインのものでさえ，こんなにたくさんの材料が必要なのですから，グラフィック・デザイナーの仕事はたいへんですね。

サウンドがなければいけないわけ

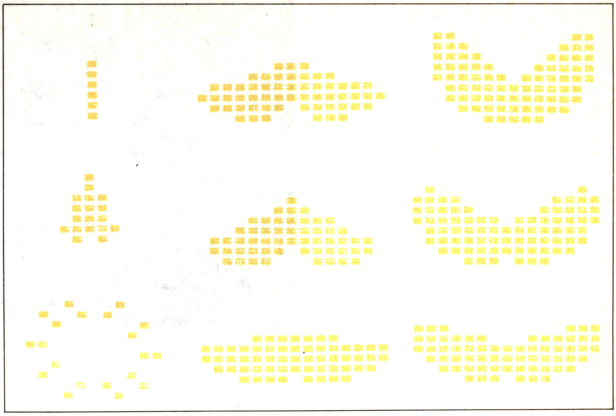
たいへんといえば，サウンド・クリエイターのみなさんも，たいへんなのですよ。

ゲームに音がなかったら，みりょくは半分，いやそれ以下になってしまいます。それだけではありません。ゲーム進行全体にかかわることだってあるんですから。

ゲームに音がないとつまらなくなるというのは，簡単に実験できてしまいます。どんなゲームでもいいから，ボリウム（音量）をしぼって，無音でやってみればいいのです。

「あんまり変わんないな」というのはそのゲームのサウンドが，それほどよくできていないゲームです。ナムコのゲームに関しては，パソコン用でも，ファミコン用でも，サウンドがないとつまらなく感じるはずです。

ところでゲーム全体にかかわる……



《第１図》パックマンのヤラレ・パターン

それがないとこまってしまうようなサウンドって何でしょうか。

みなさんは，ゼビウスをプレイしたことがあると思います。

いろいろなキャラクターが登場してきますが，印象的なもののひとつに「バキュラ」があげられるでしょう。

何の攻撃もしかけてくるわけではありませんが，ついウッカリとやられてしまうことのある，あの特殊合金で作られたという，空中を回転しながら飛来する板のことです。

このバキュラを上手にヨケるためにサウンドが役にたつのです。ザッパーをバキュラに当てると「カン！カン！カン！」という音がします。この音はまだ画面にあらわれていないバキュラに当たっても鳴るのです。

画面上にバキュラがいなくても，ザッパーを発射して「カン！カン！」という音がした場合は，そのコースはあぶない！と判断できるのです。

もっと，わかりやすい例は，ドルアーガの塔のベルの音ですね。これはギルが向いた方向にカギがあれば鳴るわけですから，ゲーム上，どうしても必要なサウンドです。

一人前のナムコのゲーム・サウンド

ナムコのゲーム・サウンドは，たいへんすぐれています。なにしろ，ＬＰレコードになってしまうくらいですから，単にゲーム・サウンドというよりも，サウンドが一人歩きしてしまっているのです。

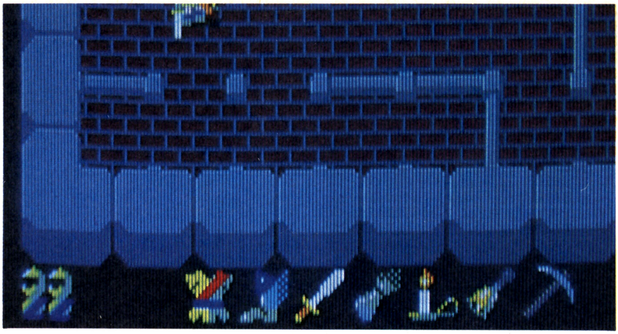
ゲームをプレイしているときは，じっくりサウンドを聞く……なんてこと

《写真３》サウンドと関連があるバキュラ

はできないのですが，一度，レコードになったナムコのゲーム・サウンドを聞いてみるとナルホドと感心させられてしまいます。

楽しさいっぱいのマッピー。どこかＳＦ的で，しかもロマンチックな感じがするギャラガのミュージック。パックマンのスタート・ミュージックやコーヒー・ブレイクのバック・ミュージックだって，一度聞いたら忘れられないみりょくを持っています。

ゲームを盛り上げ，なおかつ，一人歩きのできるサウンドが，ナムコのどのゲームにも使われています。



《写真４》カギの方向はベルが教えてくれる

まとめはプログラマーとボード設計者のお仕事

材料がそろったところで，こんどはこれらをボードにしまい込む作業に入ります。

ゲーム・デザイナーが考えたゲームを，すべてコンピュータのデータに変えて，ＲＯＭにおさめるのがプログラマーの役割です。

また，ゲームのイメージを，ブラウン管の上に表現したり，音としてだすための専用コンピュータを設計，制作する人たちもいます。

ナムコでは，コンピュータを使ってゲームを表現することを一つの基本ポリシーにしています。

機械には，どうしても限界があります。ゲーム・デザイナーのイメージがどうしても表現できないこともあるでしょう。また，キャラクターが多すぎて，どうしてもデータが入らなかったり，希望する音が鳴らなかったりすることもあるはずです。

こんなとき，ゲーム・デザイナーをはじめ，プログラマー，ハード（機械）設計者，キャラクター・デザイナー，サウンド・クリエイターが，みんなでけんとうをくりかえすのです。

創造(そうぞう)精神がナムコゲームのみりょく

ナムコだけでなく，ここまでお話ししたようなゲーム作りは，どのゲーム・メーカーでも行なわれています。

それにしても，なぜナムコのゲームはこれほど人気が高いのでしょう。

「おもしろいから」

「有名だから」

「キャラクターがかわいいから」

「設定がしっかりしているから」

「いつも新しい感じがするから」

ナムコのゲームのみりょくについてどの意見もみんなうなずくことができます。

まず，この中で「設定がしっかりしているから」という，意見について考えてみることにしましょう。

設定(せってい)とは

設定(せってい)というのは，ゲーム全体の構成物が，しっかりその性格どおりになっているか，また，その性格が，プレイヤーに十分理解できるようになっているかということです。

ワケのわからんことを書くなといわれそうですから，もう少しくわしく説明してみます。

ギャラクシアンを例にあげてみましょう。

このゲームは，上空(画面上方)から降下してくるエイリアンと，エイリアンが発射してくる弾をよけ，ギャラクシップ(自機)のミサイルで，全エイリアンをやっつけていくゲームです。

スペース・ゲームと呼ばれるものの原点ともいうべき作品です。

これだけの設定なら，同じようなゲームはいくらでもありました。

日本中を大ブームに巻きこんだ，スペース・インベーダーも同じです。

ギャラクシアンをくわしく解説している36ページからの記事を読んでもらえばわかるように色のちがうエイリアンはそれぞれ性格を持っています。

一番下のエイリアンは，すなおな飛行パターンを取り，待ち受けていれば簡単にやっつけることができます。

その上のエイリアンは，フェイントをかけてきますし，ボス・エイリアンは，ゴエイのエイリアンを連れて飛んできます。

キャラクターそれぞれが，攻撃パターンに，はっきりした性格を持っています。

エイリアン軍団全体にも，きっちりした攻撃順があります。いきなり，第２軍団から攻撃はしてきませんね。

さらに，よく研究してみると，エイリアンのはじめのほうの攻撃はゆるやかで，空中には１匹しか飛行していませんが，攻撃回数が多くなるにつれて同時飛行して攻撃するエイリアンの数が増えてきます。

これは，デタラメではなく，あらかじめ設定されているのです。

ヤラレた理由がはっきりわかる

エイリアンやエイリアンの弾に当たると，ギャラクシップはやられてしま

います。

なぜやっつけられてしまうのでしょうか。

これもよく考えると，敵や，敵の弾がくるところに自機を持っていったからです。つまり，あらかじめ設定された，ヤラレル場所にいたからヤラレルということになります。

これは，あたりまえのはなしですが設定がきちんとしていると，ヤラレたときに「ウーム残念！」という気持になります。

「キッタネー！ヤラレちゃった」というゲームは，たいてい，ゲームの設定が悪いか，設定はよくてもプレイヤーのテクニックがゲームに追いついていないかのどちらかです。

なぜヤラレたのかわかれば，「よ〜し，こんどこそ！」という気持になるのは当然ですが，わけもなくヤラレたのではくやしいばかりで，あと味の悪さばかりが残り，それが，たまりにたまってくると，「ヤーメタ！」という結果になってしまいます。

ナムコのゲームは設定がしっかりしているから好きだ……というのは，こういうわけなのです。

学習できるゲーム

プレイするたびに，だんだん得点があがっていく経験は，みんなあるでしょう。ナムコのゲームは，プレイごとに上手になっていけます。

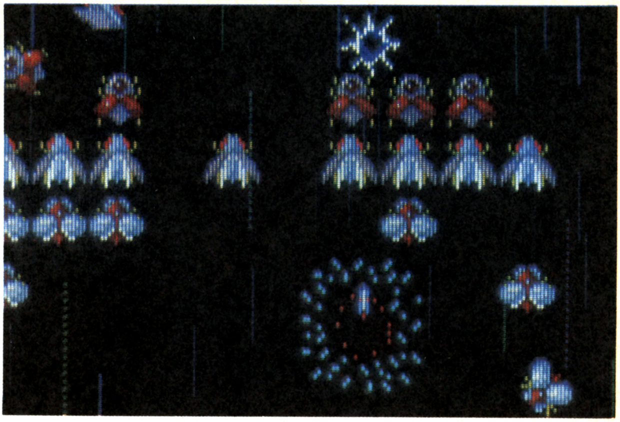
プレイヤーは，自然に設定されたことがらに気付き，1プレイごとに，それに対応していくからです。

ゲームを観察しながらプレイしていけば，上達のスピードも早くなっていきます。

むやみやたらに敵がせまってくるのを反射的に撃ちまくっていくのとはちがい，敵のキャラクターの性格を見つけだし，それに対応した作戦をとっていけば，かならず道が開けるのがナムコのゲームに共通したポイントです。

メチャクチャなスピード感で，プレイヤーをビックリさせた，ギャプラスですら，この学習効果はあります。

すでにプレイした人ならわかるように，ギャラクシアンの流れをくむ，ナムコのスペース・ゲームの中で最新作



《写真5》すごいスピードのギャプラス

であるギャプラス(128ページから載っています）は，キャラクターの多さや美しさ，サウンドの豊富さで，ギャラクシアンとはちがっていますし，そのスピード感は，まさに現代風で，はじめてプレイしたときは，ビックリさせられてしまいます。

それでは，ぜんぜん歯がたたないのかというと，そうではないのです。

ギャラクシアンと同様に，しっかりした設定が，プレイヤーにテクニックを付けさせてくれています。

プレイするほどおもしろくなってくる。いいかえれば，つぎつぎに新たなチャレンジができるゲーム設定が，ナムコのゲームのみりょくのひとつのポイントなのです。

常に新しい切口を持つナムコのゲーム

新しいナムコのゲームが発表されるたびに，ナムコのゲームを楽しみ続けていた人たちは，いっせいに飛びつきます。

それはなぜでしょうか。

「新作だから」

これはあたりまえです。

でも，新作だからといっても，見向きもされないゲームもありますから，きっと「ナムコのゲームだから，おもしろいはずだ」という気持ちがあるのでしょう。

ナムコが発売した，一番最初のゲームは「ジービー」(Gee Bee) という作品です。

これは，画面上をボールがはねまわる，ビデオゲームの初期の基本的構成の作品でした。1978年に完成したこのゲームをスタートにナムコのビデオゲームは続々と生まれてきたのです。

1979年には，ジービーの流れをくむボールゲーム「ボムビー」(ＢＯＭＢ BEE」が，また「キューティQ」(CUTIE Q）が発表されました。

そして，ナムコのゲームが，ナムコらしさをだした，決定的なゲームのひとつ「ギャラクシアン」(GALAXIAN)が発売されたのも，この年だったのです。

さきほどもお話ししたように，当時はスペース・インベーダー・スタイルのゲームが全盛でした。

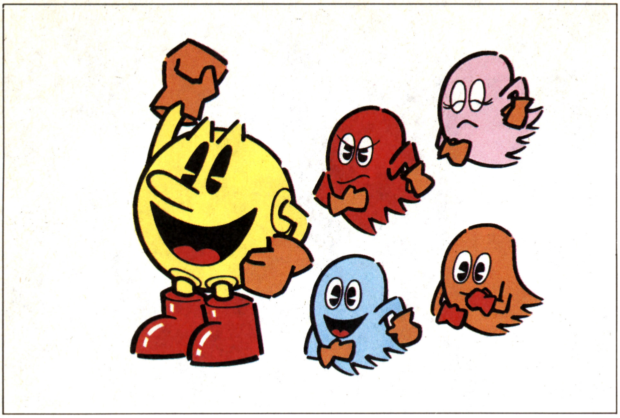
このゲームは左右に動くエイリアンが，直下に落としてくる弾を左右によけながらプレイします。

大ヒットを飛ばしているスペース・インベーダーに対し，ギャラクシアンは思いもかけないスタイルで登場してきました。

プレイ・フィールド内を曲線を描いて飛行するエイリアン。しかも，キャラクターどうしが重なりあう奥行のある画面。そして画面からの印象を盛りあげる，ブキミなサウンド……。

これらは，新しい発想のゲーム企画と，その企画を実現するために設計されたボードが組み合わされて実現した，ビデオゲームの革命的な作品だったのです。

どうせ創るなら新しい何かを生みだ



《写真6》性格を持ったパックマンのキャラクター

したい……。「遊びをクリエイトする」ナムコの意欲がこめられたこのギャラクシアンは大ヒットを飛ばし，世界中にナムコの名をとどろかせました。

ギャラクシアン以来，プレイヤーはこのナムコのゲームに取組む姿勢を理解し，そこに期待を寄せ続けているからこそ，ナムコの新作ゲームは常に注目を集めてきたのだ，といってもよいでしょう。

キャラクターを持ったモンスターたち

キャラクターということばが何回か使われています。このことばは，登場する物をいうときにも使われますが，「性格」という意味でも使われることがあります。

そういう意味で，人間と同じようなキャラクター＝性格を持ったキャラクター＝登場物という，新しいジャンルをひらいたのが，有名な「パックマン」（PAC-MAN）です。

この作品は1980年に発表され，ナムコの名を決定的なものにしました。

発売当時，戦闘的な設定のゲームの中にあって，ホノボノとした，質のよいマンガを思わせる画面を見て，「思わず感動した」というプレイヤーはたくさんいます。

4匹のモンスターは，恐りっぽいアカベイ，オクビョウなアオスケ，モタモタしているグズタ，女性的性格を持つピンキーと，それこそ，みなさんの友人たちにピッタリあてはまるキャラクターを持ったキャラクターだったのです。

パックマン自身は，エサをパクパクと食べていくだけの，シンプルな動作をくりかえしますが，モンスターたちは，性格どおりの一見バラバラの動きをしながら，パックマンにせまってきます。

発売以来たった5年ですが，ビデオゲームの世界では，10年にも20年にもなるほど，進歩のはげしい中にあって今なおプレイヤーをとりこにしてはなさない，パックマンのみりょくは，この性格を持たす……という，一点にあったのではないでしょうか。

1980年には，ラリーX，タンクバタリアン（バトルシティとして，グレード・アップして再登場しています），キング&バルーンの各ゲームが発表されています。

ファイターが変身2倍のおもしろさも開拓

今でこそ，ファイター（自機）の機能がプレイ中にアップしていくという設定のゲームは，たくさんありますがファイター変身によるゲーム展開のおもしろさを開拓したのが，1981年発表の「ギャラガ」（GALAGA）です。

ギャラクシアンをさらに発展させ，よりアクロバチックな曲線飛行を描いて飛ぶエイリアンと，エコーをバッチりきかせた，ほんとうに美しいバック・ミュージック，さらに敵ヒット音にも工夫をこらしたギャラガは，それなりにユニークなものです。

しかし，ギャラガがギャラクシアンIIではなかった，最大のポイントは，ボスに連れ去られた自機を救出するとデュアル・ファイターに変身するというところです。

ゲーム展開は，一見，自機に有利と見えますが，敵に当たる範囲が広がることから，それほど思いどおりにはいきません。

シングル・ファイターを選ぶか，デュアルでいくか，テクニックがあがってくると，そんなゲーム・プレイを楽しむことができるのです。

今でも，多くのゲーム・センターで人気を博しているギャラガは，ギャラクシアンの続編というよりも，新しいタイプのスペース・ゲームとしての評価を確保したゲームといえましょう。

ギャラガが発表された1981年には，ワープandワープ，ボスコニアン，そしてニューラリーXが発売されています。

新しい文化媒体ビデオゲーム

ギャラクシアン，パックマンに続いて，頭を使って楽しむ「ディグダグ」，16ビットCPUを使い，本物のコースやレーシング・カーを三次元シミュレートした「ポールポジション」，そして，レコードやビデオなども制作された「ゼビウス」，日本中をフィーバーに巻き込んだ「ドルアーガの塔」などナムコ作品は，ビデオゲームにまったく新しいジャンルを切り拓いています。

今や，ビデオゲームは，書物や音楽と同じ，新しい文化媒体としての地位を確保したといってもよいでしょう。

コンピュータ・グラフィック，コンピュータ・サウンドといった最新技術を，高度なプログラミングにより使いこなしているビデオゲームの未来は，限りないものがあります。

ナムコは，これからも新文化媒体の強力なリーダーとして，作品を産みだしていくことでしょう。

それでは，初期作品，パックマン・シリーズ，スペース・ゲーム，キャラクター・ゲーム，ニュータイプ・ゲームの順にナムコのゲームをご紹介していきましょう。　多田太郎

楽しさを提供しつづけるナムコ

パックマンで第2次ビデオゲーム・ブームを築き，あのゼビウスで爆発的ヒットをとばしたナムコ。その後も今日まで数多くのヒット作を送りだし，ビデオゲーム史上，多くの伝説的話題を提供してくれました。

今ではゲーム専用機での作品も多くなり，ナムコといえば知らない人はない時代ですが，たえず変わらないことがあります。

それは，どの作品も魅力にあふれ，奥が深く，何回プレイしてもアキさせないものばかりだということです。このことは，ゲーム・センターでヒットした作品がパソコンやファミコンに移植されると必ずヒットしていることからもおわかりになるでしょう。

では，なぜナムコゲームがみんなから愛され，魅力を感じさせるのか!?

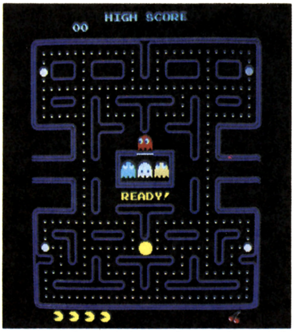
この本は，ナムコの魅力をもっとも強く感じ取れる，ゲームが大好きで，しかもするどい目を持った人々が，自分たちが感じたこと，経験し，楽しんだことを書いています。ぜひ，参考にして，ナムコの世界をたんのうしてください。

ナムコゲームの歴史

ナムコのビデオゲーム第1作は，1978年10月に発表された〝GEE BEE（ジービー）〟です。

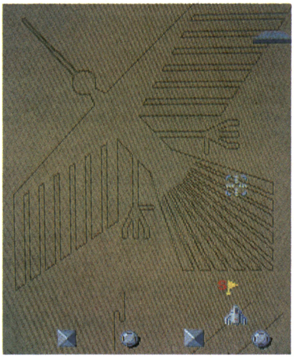
この中でも，ナムコの名前を一躍有名にしたのが1979年10月に発表された〝GALAXIAN（ギャラクシアン）〟でしょう。いろいろな編隊を組んで迫り来るエイリアンをむかえ撃つスペース・シューティング・ゲーム。このギャラクシアン頃からゲーム・センターだけでなく，喫茶店などにもゲーム機が置かれるようになり，サラリーマンをはじめとして大人たちをもとりこにしました。

そして，それを上回る大ヒット作になったのが，1980年5月に発表された〝PAC—MAN（パックマン）〟です。アメリカでもヒットしたこのゲームはユニークなキャラクターやわかりやすいゲーム内容により，男の子のみならず，女の子にもビデオゲームの楽しさを提供しました。



▲ナムコ・キャラクター・ゲームの大ヒット作「パックマン」

また，ゲーム・キャラクターからイメージしたキャラクター・グッズなどが人気を集め，キャラクターがゲームを離れ1人歩きをはじめたのもこのパックマンからでしょう。

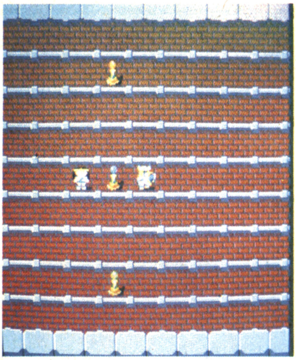

▲ビデオゲーム史上空前のブームを巻き起こした「ゼビウス」

そして，ナムコゲームを語るうえで忘れることのできないゲームが，1983年2月に発表された〝XEVIOUS（ゼビウス）〟です。しっかりとしたイメージと壮大なストーリーのうえにデザインされたこのゲームは，ビデオゲーム史上空前の大ヒット作となったば

ナムコ・ビデオゲーム年表

1978年10月	GEE BEE(ジービー)	ナムコ・ビデオゲーム第1作。
1979年9月	BOMB BEE(ボムビー)	ブロックくずしとピンボールをミックスしたようなゲームでした。
10月	GALAXIAN(ギャラクシアン)	編隊を組んで迫りくるエイリアンをむかえ撃つスペース・シューティング・ゲーム。ナムコの名を一躍有名にしました。
11月	CUTIE Q(キューティキュー)	ボムビーに続いて発表されたブロックくずしタイプのゲーム。いろいろなフィーチャーが登場しました。
1980年7月	PAC-MAN(パックマン)	アメリカや女の子の間でも人気を集めた大ヒット作。キャラクターが1人歩きをはじめたのもこのゲームからでした。
10月	KING & BALLOON(キング&バルーン)	風船に連れさられた王様を助けだすゲーム。「ヘルプ！ヘルプ！」「サンキュー！」としゃべったのには驚きました。
10月	TANK BATTALION(タンクバタリアン)	タンクに乗り込み，司令部を守るゲーム。迫力あるサウンドと陣地取りの思考的な内容に人気が集まりました。
1981年1月	RALLY-X(ラリーX)	軽快なBGMにのってフラッグを取るラリーゲーム。4方向スクロールやレーダーなど，当時としては画期的なゲームでした。
2月	NEW RALLY-X(ニューラリーX)	ラリーXのバージョン・アップ版。ラッキー・フラッグが追加されたり，背景色，BGM，難易度設定などが変わりました。
7月	WARP & WARP(ワープandワープ)	パックマンに続くコミカル・キャラクター・ゲーム。ゆかいなキャラクターと思考性の高いゲームとして人気を集めました。
9月	GALAGA(ギャラガ)	ギャラクシアンに続くスペース・シューティング・ゲーム第2弾として登場。かれいな編隊飛行で人気を集めました。
11月	BOSCONIAN(ボスコニアン)	全方向スクロール，コンピュータ合成ボイス，長岡秀星のイメージ・イラストなど，数々の話題を提供してくれた作品でした。
1982年3月	DIG DUG(ディグダグ)	単純なゲーム内容にもかかわらず，戦略的穴掘りゲームとして全国的にブームを巻き起こしました。数々の技をあみだし，競ったファンも多いでしょう。
9月	POLE POSITION(ポールポジション)	F1カーレース・ゲームとしてヒットした作品。現在でもゲーム・センターに置かれている長ロングラン・ゲームです。
9月	SUPER PAC-MAN(スーパーパックマン)	パックマンの続編として登場。キャラクターの種類も増え，より思考的なゲームになって人気を集めました。
1983年2月	XEVIOUS(ゼビウス)	ゲーム史上空前のブームを巻き起こした大ヒット作。どこのゲーム・センターでも並んでプレイするほどの人気作でした。
5月	MAPPY(マッピー)	かわいいキャラクターと軽快なBGMで大ヒット。女の子の間でも人気を集めたキャラクター・ゲームの一つで

かりでなく，現在でもプレイすることのできる長ロングランを続けています。



▲RPG的要素を採り入れてヒットした「ドルアーガの塔」

この後も，かわいいキャラクターで人気を集めた〝MAPPY(マッピー)〟，RPG（ロールプレイング・ゲーム）的要素を取り入れた〝THE TOWER OF DRUAGA（ドルアーガの塔）〟や〝DRAGON BUSTER（ドラゴンバスター）〟など，数々のヒット作を世に送りだしてきました。

いずれもユニークで，ストーリー性ゆたかな作品ばかりで，ビデオゲームの世界を一気に広げる役割をはたしてくれました。

そして，何ともふしぎなムードを持つ，まったく新しい世界観を持つ〝BRADUKE（バラデューク)〟が1985年7月に発表されます。かわいいキャラクターが登場するというナムコゲームのイメージを破り，気味悪さ，グロテスクさを持ったキャラクターが登場する異色のシューティング・ゲームといえます。そして主人公のファイターが女の子であったことも，驚きを与えてくれました。

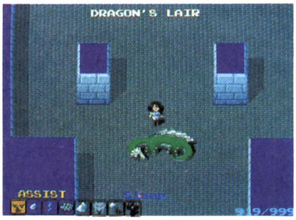
▲ヘルメットを脱ぐとファイターは女の子であった。このエンディングに感動しました

この後の作品を年代をおっていくと，同じ年の9月に〝MOTOS（モトス)〟，12月に〝SKYKID（スカイキッド)，1986年5月に同デラックス，'85年4月にマッピーの続編〝HOPPING MAPPY(ホッピングマッピー)その翌月に〝TOYPOP（トイポップ)〟と続き，開発ペースが非常に速くなってきます。

そして，ゼビウスやドルアーガの塔を手がけた遠藤さんによる，ドルアーガの塔の続編〝THE RETURN OF ISHTAR（イシターの復活）〟が7月に発表されました。本格的なRPGに仕上げ，ビデオゲーム業界初のパスワード方式を採用するなど注目を集めました。

また，同じ月にポールポジションの筐体を使った〝THUNDER CEPTOR(サンダーセプター)〟，10月には日本の歴史をストーリーにした異色作〝源平討魔伝〟，12月には，いかにも「アメリカ！」という感じの〝ROLLING THUNDER（ローリングサンダー）〟と続きます。

この発売月をみてもわかるとおり，この時期の開発ペースには目をみはるものがあります。このペースはその後も続き，サンダーセプターII，〝ワンダーモモ〟，そして〝妖怪道中記〟と，続々と発売されています。



▲本格RPGとしてパスワード機能を採用した「イシターの復活」

高まるゲーム性からハードも進歩

このようにハイペースで，しかもさまざまなスタイルを生みだしているナムコゲームですが，登場キャラクターが多くなったり，源平討魔伝のように

		す。
1983年7月	PAC & PAL(パック＆パル)	パックマン・シリーズ第3弾としてニュー・キャラクター〝ミル〟を加えて登場。
11月	PHOZON	「前脳の右半分を刺激するゲーム」という，ちょっと変わったテーマで登場したゲーム。
10月	POLE POSITIONII(ポールポジションII)	ポールポジションのバージョン・アップ版。コースが四つになったり，ターボによるスピード・アップ，ホイール・スピンありなど，いろいろパワーアップされました。
12月	LIBBLE RABBLE(リブルラブル)	二つのレバーでプレイする異色作。楽しいBGMと夢のあるゲーム内容で多くの人気を集めました。
1984年4月	GAPLUS(ギャプラス)	ギャラクシアン，ギャラガに続くスペース・シューティング・ゲームの第3弾として登場。各種のパワーアップ・アイテムが用意されていました。
6月	THE TOWER OF DRUAGA(ドルアーガの塔)	RPG的要素を採り入れたヒット作。宝のだしかたの情報誌がたくさんでまわりました。
8月	PAC-LAND(パックランド)	パックマン・シリーズ第4弾として登場。楽しいミュージックとメルヘンタッチのアニメーションで女の子にも人気がありました。
12月	GROBDA(グロブダー)	全99面という今までになかった面数を持つシューティング・ゲーム。攻略法のパターン化で腕を競い合った人も多いはずです。
1985年1月	DRAGON BUSTER(ドラゴンバスター)	ドルアーガの塔に続くストーリー性を持ったRPGスタイルのゲーム。 ファミコンにも移植され人気を集めました。
3月	DIG DUGII(ディグダグII)	ディグダグの続編ですが，今度は地中ではなく，島の上で敵キャラを島もろとも海に落とす設定。やはり戦略的要素が十分に生かされたゲームでした。
5月	METRO-CROSS(メトロクロス)	傷だらけのランナーがゴールめざしてひたすら走り続けるゲーム。BGMとともになぜか切迫感を持ったゲームでした。
7月	BARADUKE(バラデューク)	気味悪く，グロテスクなキャラクターを登場させた異色作。ファイターが女の子というエンディングには驚かされました。
9月	MOTOS(モトス)	自機で体当たりして敵キャラを突き落とすゲーム。ナムコらしい完全なパターン・ゲームとして人気を集めました。
12月	SKYKID(スカイキッド)	右から左へスクロールするという今までにないパターンで登場。難易度が高く，隠れキャラも多くマニアックなゲーム性が人気を呼びました。
1986年5月	SKYKID DX(スカイキッドDX)	前作に新しい面やニュー・キャラクターが増えたバージョン・アップ版。難易度がさらにあがりました。
1985年4月	HOPPING MAPPY(ホッピングマッピー)	マッピーが再びホッピングに乗って登場。かわいいキャラクターの人気は不滅であることを実証しました。
1986年4月	TOYPOP(トイポップ)	これもナムコらしいかわいいキャラクターが登場。スカイキッドに続く2人同時プレイで人気を集めました。
7月	THE RETURN OF ISHTAR(イシターの復活)	ドルアーガの塔の続編として登場した本格的RPG。ビデオゲーム史上初のパスワード機能を採り入れていました。

大きなキャラクターを動かすなど，ゲーム・デザインの向上により，ハードも大きく変化してきました。

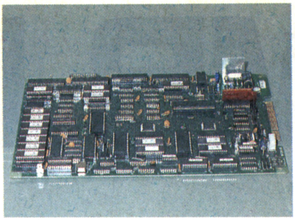
▲大きなキャラクターが画面いっぱいに動きまわる「源平討魔伝」

とくに，ホッピングマッピー以降に採用された〝マザーボード・システム86〟には，その特徴が大きくでています。キャラクターを動かすための10個のスプライトＲＯＭを載せることができるほか，サウンド面でも，従来使われてきたＰＳＧ音源のほかに，ヤマハのＹＭ2151によるＦＭ音源も採用されています。

これにより，ビデオゲームのＢＧＭが十分な音楽性を持つようになりました。今ではビデオゲーム各社がレコードを発売するほどですが，やはりナムコ・ミュージックがその先駆的存在といえるのではないでしょうか。

また，源平討魔伝では，このＦＭ音源とＰＳＧ音源により，琵琶の音色やリアルな人間の言葉などもみごとに表現し，ゲームの効果に大きく貢献しています。

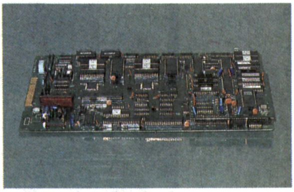
このゲームでは，キャラクターにおいても今までのビデオゲームにはなかったほどの大きなものをスプライトで動かすため，マザーボード・システム86にサブ基板を追加するようになっています。これにより，画面いっぱいの景清や弁慶がド迫力で動いているわけです。



▲スプライトROMがズラッと並んだ「マザーボードシステム86

また，サンダーセプターIIでは，３Ｄ処理をするために，やはりサブ基板が追加されています。

この３Ｄ方式は，オルタネーティブ方式（シャッター方式，エクリプス方式ともいう）といわれ，目にも止まらぬスピードで光学シャッターを左右交互に開け閉めし，これを立体スコープで見るものです。

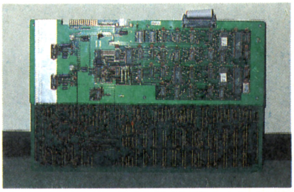


▲サブ基板を追加して大きなキャラクターを動かした源平討魔伝のゲーム基板

この３Ｄ処理とディスプレイの拡大鏡により，大迫力の映像を再現するわけです。

このように，ソフトウェアの要求によりハード面でも大きく変化してきました。

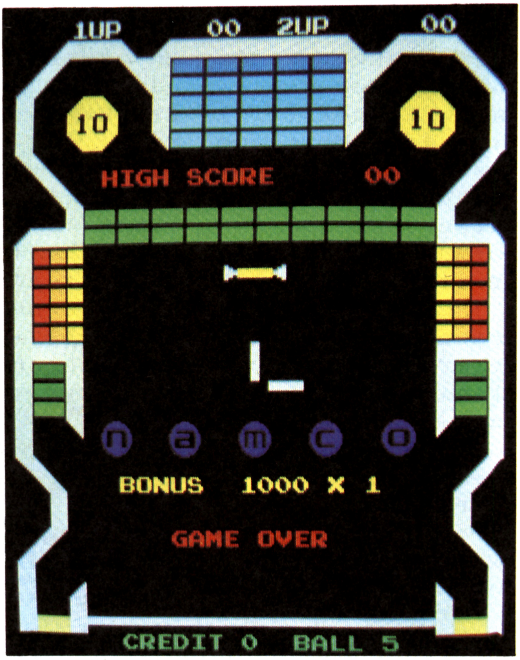
そして，妖怪道中記から採用された「マザーボード・システム87」ではさらに進歩したものとなっています。ナムコは，今後もこれらのハードとユニークなゲーム・アイデアで魅力あふれるゲームをみなさんに提供してくれることでしょう。



▲４チャンネルのサウンドを再現するために専用のサウンド基板をもったサンダーセプターの基板

1986年７月	THUNDER CEPTOR(サンダーセプター)	ポールポジションの筐体を使った３Ｄシューティング・ゲーム。
10月	源平討魔伝	壇の浦の合戦で破れた平景清が，地獄からよみがえり頼朝を倒しに鎌倉まで行くという，日本の歴史を背景にした異色作。
12月	ROLLING THUNDER(ローリングサンダー)	ニューヨークっぽいイメージで仕上げたシューティング・ゲームの異色作。発売後すぐにニュー・バージョンもでました。
12月	THUNDER CEPTOR II(サンダーセプターII)	３Ｄスコープを通して立体映像を再現したサンダーセプターの続編。面数，登場キャラも増えました。
1987年２月	ワンダーモモ	学芸会の舞台劇を思わせるユニークなゲーム。「がんばりまーす！」の声につられてハマった人も多いとか!?
４月	妖怪道中記	自分の行動によって五つのエンディングが用意されていて，ナムコらしい楽しさが盛り込まれています。ハードもより進歩しました。

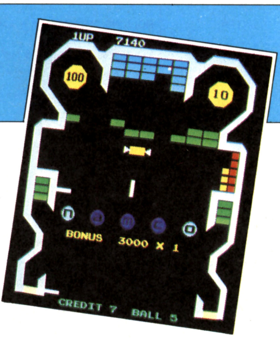
BOMB BEE
ボム　ビー



さーて，オールド・ゲーム・ファンにはうれしいBOMB　BEEの登場です。エッ，君はボムビーを知らないの？　このボムビーを知らないようではナムコのゲームは語れないよ。1979年に発売され，今なおプレイヤーをとりこにする魅力を秘めたBOMB　BEE。今から説明するからよく聞く…じゃなかった，よく読んでください。

Written by
響　あきら

HOW TO PLAY



遊びかたはいたって簡単。ボールを下に落とさないようにパドルで打ち返します。そう，つまりブロック崩(くず)しなのでR。でも正確に言うとブロック崩し＋ピンボールになるかな。BOMB　BEEにはピンボールのような楽しいフィーチャーがたくさんあります。

画面構成紹介

まず，ゲームを理解してもらうために，**画面構成図**を見てください。パドルを使ってボールをはじく，テレビゲームの原点といえる，シンプルなゲームですが，数々の設定があり，実際にプレイしてみると，最新ゲームに通じるナムコらしさがあふれています。

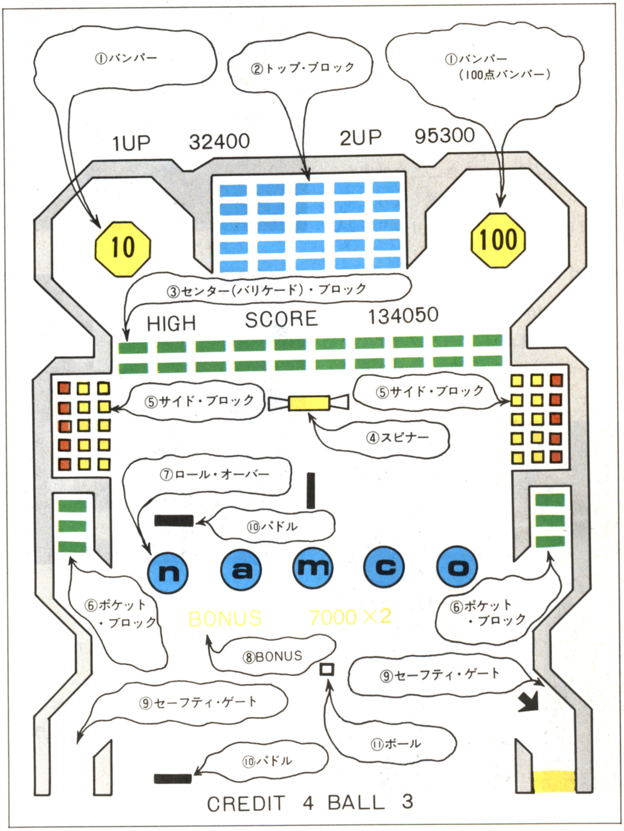
① バンパー

ボールをビンビンと跳ね返すバンパー。サイド・ブロックをオールクリアすると10→100 ptsに！でも，セーフティ・ゲートを使うと10ptsにダウン。グスン。

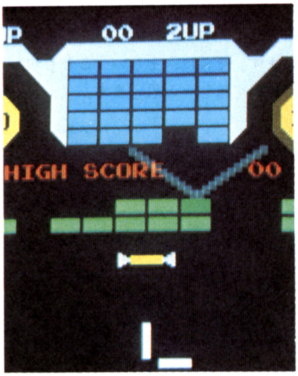
② トップ・ブロック

手前の列から20→40→60→80→100点となっていて(**写真１**)，オールクリアすると，これがスゴイ。何がスゴイかと言うとスピナーが10→100点に，そして＋３ボーナス，さらに，まぼろしの1000点バンパーが出現します(**写真２**)。

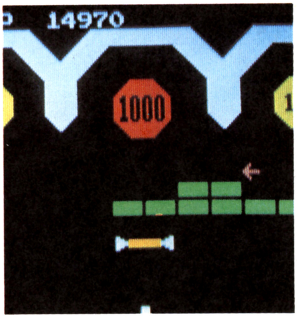
また，大きな矢印（ボンビー・シグナル）が，1000点バンパーと同時に現われて，ボールを下のパドルで受け取めるごとにバンパーに近づき，数回でバンパーに突き刺さります。そして，この状態になったところへボールが当たるとバンパーが大爆発(**写真３**)。トップ・ブロック，センター・ブロックは初期状態にもどります。



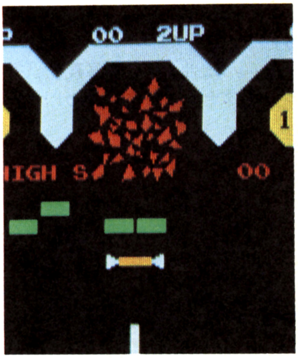
《第１図》画面構成図



《写真１》トップ・ブロック



《写真２》100点スピーナーと
1000点バンパー出現!!



《写真３》1000点バンパー
の大爆発

③ センター・ブロック (バリケード・ブロック)

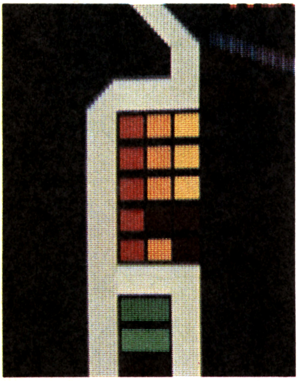
1個10pts，オールクリアで＋1ボーナス。

④ スピナー

ボールが通過するとリンリン回わります。トップ・ブロックをオールクリアすると1回転が10→100ptsになります。ボールが速くなったときここを通すと急にボールのスピードが遅くなってくれるのもうれしいですね。リンリン

⑤ サイド・ブロック

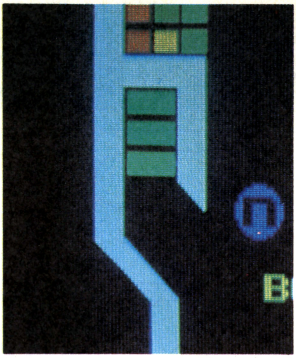
内側から10→30→50ptsの配点になっています(**写真4**)。オールクリアでバンパーの得点が10→100ptsにUP，それにセーフティ・ゲートが閉まります。



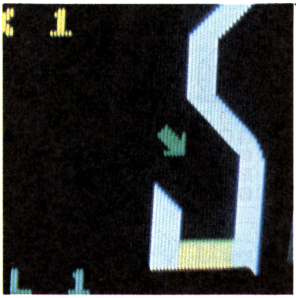
《写真4》サイド・ブロック

⑥ ポケット・ブロック

下から順に100→300→500pts(**写真5**)。片側クリアでエクストラ・ボールのチャンスが生まれます(**写真6**)。アロー・シグナルの現われたサイド・ゲー



《写真5》ポケット・ブロック

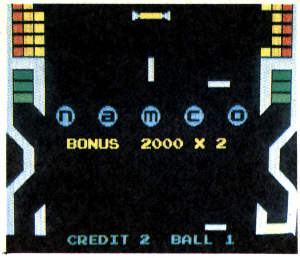


《写真6》エクストラ・ボールのチャンス！

トにボールを通過させると1球サービス！ でも逆のゲートにボールを入れると，ブロックは元にもどって，エクストラもおじゃん。ちゃん♪ちゃん♬

⑦ ロール・オーバー

ボールが通過するたびに濃青→薄青→濃青と変化します。namcoの文字を全部薄青にそろえるとBONUS×2に，さらにもう一度そろえるとBONUS×3となります。これは大きいぞ(**写真7**)！



《写真7》ロール・オーバーがそろった！

⑧ BONUS (ボーナス)

各フィーチャーによって，1000ptsごとに増えていきます。

⑨ セーフティ・ゲート

ボールがゲートに入るとはね返すけど，一度使うと消えて，サイド・ブロックをクリアしないと現われません。使うと1000pts＋1ボーナスが得られます。

⑩ パドル

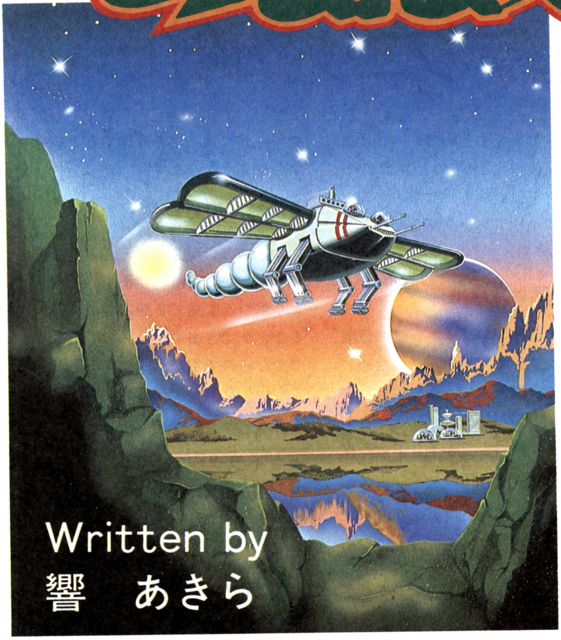
これがプレイヤーの操作するパドルです。上下2組で一緒に動きます。うまくパドルを操作して狙い打ち。

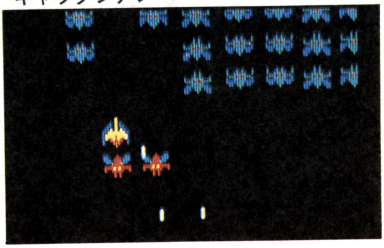
最後に一言

どうだったかな，おもしろかった？残念ながら，今このBOMB BEEを置いてあるゲームセンターはほとんどないと思います。でも，読者のみなさんもいろいろな古いゲーム，懐かしのゲームをさがしてみたり，プレイしたりして，ビデオゲームの歴史などを研究してみるのも，楽しいことだと思います。それに，そういうことも知っておいてほしいと思います。

Galaxian®

ギャラクシアン





さあ，名作中の名作ギャラクシアンの登場です。1979年に開発され，大ヒットしました。このギャラクシアンはOBJ（オブジェ）をはじめて取り入れたゲームです（背景とキャラクターの重ね合せを取り入れたこと）。少し大げさに言えば今のビデオゲームのハードは，すべてこのギャラクシアンがもとになっていると言っても過言ではありません。

HOW TO PLAY

ギャラクシップを左右に移動させ，エイリアンの体当たりや弾をかわして，エイリアンを全滅させれば１面クリア。とっても簡単なルールだけど，奥は深いし，興奮スルゾ！

キャラクター・インフォメーション

★ギャラクシップ（写真１）

プレイヤー（ギャラクシアン）が操作するバトルシップ。フィールド内の左右の移動が可能で，ビーム砲は１発撃つと画面から消えるまで発射できません。無駄撃ちは禁物。

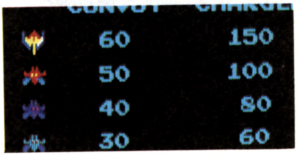
〈写真１〉これがギャラクシップ

〈写真２〉ラウンド表示のフラッグ

★旗（フラッグ）（写真２）

現在，プレイしている面数を本数で表示します。10面クリアすると10という数字のついたフラッグが登場し，最高48面まで表示します。アレ，これバラデュークと同じじゃないかな？

■エイリアン軍団（写真３）



〈写真３〉エイリアンは４種類

★ボス・エイリアン（隊長）

〔編隊 60pts，攻撃中 150，200，300，800pts〕

攻撃中のボス・エイリアンを撃つと高得点となります。単独のときは150pts，レッド・エイリアン１機をともなう場合200pts，２機の場合300pts，そして護衛のレッド・エイリアン２機を撃ってから，ボス・エイリアンを撃つと800ptsの大ボーナス。

★レッド・エイリアン（護衛参謀＝ごえいさんぼう）

〔編隊 50pts，攻撃中 100pts〕

ボス・エイリアンの護衛が目的で，たいして強くありません。なるべく撃たずにためて，800pts ボス・エイリア

ンを狙おう！

★バイオレット・エイリアン（攻撃隊長）

〔編隊 40pts，攻撃中 80pts〕

左右に大きく動きながら，攻撃してきます。メチャンコ強いエイリアンなので，なるべく編隊のときに撃ってしまうのがよいでしょう。降下してきたらサイドからの体当たりに気をつけよう！

★グリーン・エイリアン（戦闘隊員）

〔編隊 30pts，攻撃中 60pts〕

ザコのエイリアンですが，ユダンはできません。ビーム攻撃しながら，とってもイヤな角度で降下してくるので深追いは禁物。後半は何機も同時に攻撃してきます。

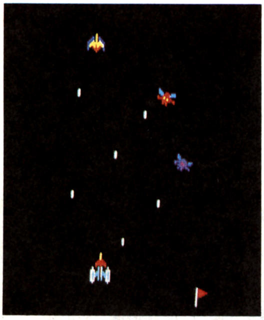
お待ちかね，テクニック紹介

★“詰め”(総攻撃)には気をつけよう

エイリアンは最初，左右から１機ずつ降下してきますが，数が少なくなると，ジグザグ飛行，宙返りなど攻撃パターンを変えて，全員死にものぐるいの反撃をしかけてきます(**写真４**)。特にフェイントをかけたクイック攻撃やボスとバイオレット・エイリアンのサイド・アタックには気をつけるべし。

★ボスを撃てば…

ボス・エイリアンを撃破すれば，エイリアンの攻撃が中断，その間約２秒間。このチャンスに手強いバイオレット・エイリアンをまとめてやっつけよう。また最後の“詰め”のときはボス・エイリアンを狙い撃ち。攻撃力が弱ったスキにエイリアンを全滅させましょう。



《写真４》最後の総攻撃！

★画面の端は危険地帯

エイリアンはギャラクシップの位置を読んで攻撃してきます。このため，端に寄っていると，ビームやエイリアンが集まって逃げ場がなくなります。なるべく左右に移動してエイリアンの攻撃を分散させながら反撃しましょう。

★宙返りを狙え！

最後に数機エイリアンが残って攻撃が激しいとき，何を思うのかときどきエイリアンが，宙返りをはじめます。なんともかわいらしいのですが見とれていてはダメ。宙返り中のエイリアンは攻撃してきません。すかさずやっつけてしまおう。

★レバーはコンコン

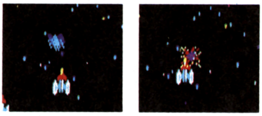
別にキツネが鳴いているわけではありません。上空のエイリアン編隊は時間で少しずつ横にずれていきます。これを連続して撃とうとするとき，レバーを横に軽くコンコンと叩くような感じでギャラクシップを操作すると編隊を撃ちやすくなります。

★必殺，同時撃ち

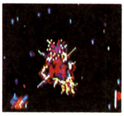
エイリアンが２機ほとんど重なっていることがたまにあります。これをうまく撃つと１発で２機同時にやっつけることができます。ねらってできるものでないのですが，成功すると，とっても得した気分になるテクニックだよ～ん。

★ギャラクシアン版“名古屋撃ち”

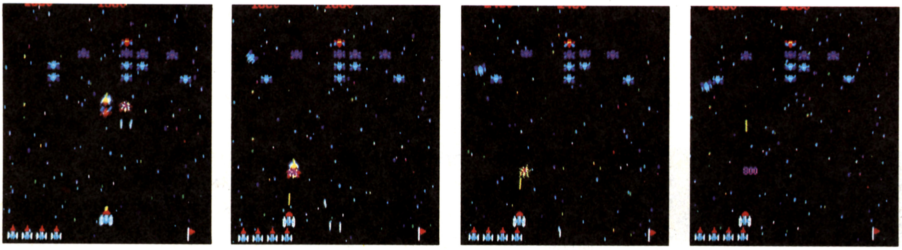
君は，インベーダーの名古屋撃ちという技を知っているかな。あれと似たようなテクがこのギャラクシアンでも使えます。エイリアンが撃つ最後のビ



《写真６》スレスレでもエイリアンを撃つことができる

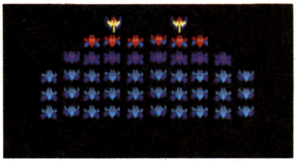


《写真７》失敗するとこうなる



《写真５》２機のレッドをつれたボスをレッド→レッド→ボスの順にやっつけると800pts

ームとエイリアンの間にギャラクシップ１機分のスキ間があります。ほとんどエイリアンと接触した状態で破壊できるのです(**写真６**)。けっして最後まであきらめてはいけません。

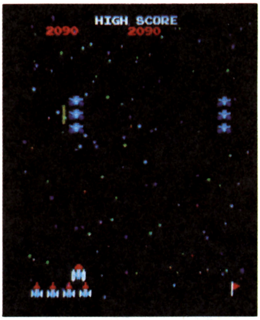


《写真８》ぶきみにゆれ動く軍団

エイリアンの撃ちかたアレコレ

①上空に待機しているエイリアン軍団の編隊は端からキレイにやっつけていきましょう。あまり，バラバラに攻撃すると，エイリアンがたくさん降下してきます。エイリアンは降下する側の２キャラクタ以内に他のエイリアンがいると降下できません(ボス＋レッドは別)。つまり端からしか降下してこないのです。また，このテクニックを利用して，両端のエイリアンを攻撃しないようにしてバイオレット・エイリアンを編隊中に全滅させることができます。

②エイリアンは降下してくるエイリアン，しかもバイオレット・エイリアンを優先して攻撃していきましょう。ミサイルは連射がきかないので，ていねいに狙って撃ったほうが良いのです。また，ボスとレッド・エイリアンの編隊攻撃に対しては真下に入らないようにまわり込んで撃ってください。ギャラクシップは移動スピードが遅く，ヘタをすると，ビームの雨がきみを襲うぞ！



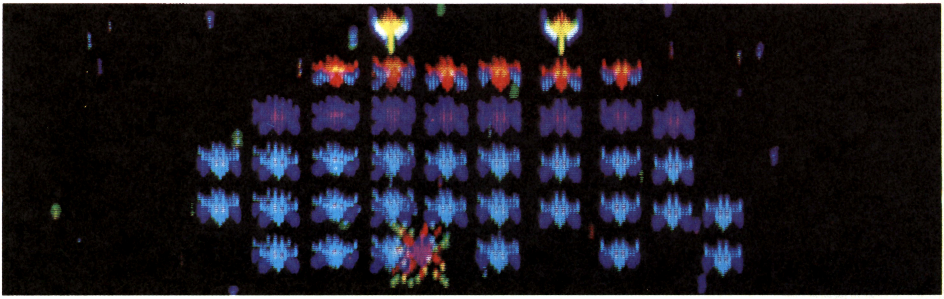
《写真９》ワープの場面

★オマケ１（エイリアン・ワープ）

まず両端のエイリアンを，２，３機ずつ残します。そして片側のエイリアンが全部降下して（コレを撃ってはいけない)，反対側のエイリアンが逆サイドまで移動したときに，ギャラクシップを破壊すると，エイリアンは上空で編隊を組むとき，端のエイリアンが逆端へワープします(**写真９**)。別にやっても意味ないし，１機損するけど，ちょっとした余興(よきょう)です。

★オマケ２（ギャラクシアンって何？）

よく，人がエイリアンのボスのこと〝ギャラクシアン〟と呼んでいるけど本当は違います。「え？じゃギャラクシアンは何だって！」設定ではギャラクシアンはギャラクシップを操る宇宙戦士，つまりプレイヤー僕たちのことなんです。でもいつの間にやらエイリアンのボスのことをギャラクシアンと呼ぶようになってしまったんですね。敵の大将に正義の味方の名前がつけられたというのはとってもおもしろいね！



CUTIE Q

キューティ キュー

Written by
響 あきら

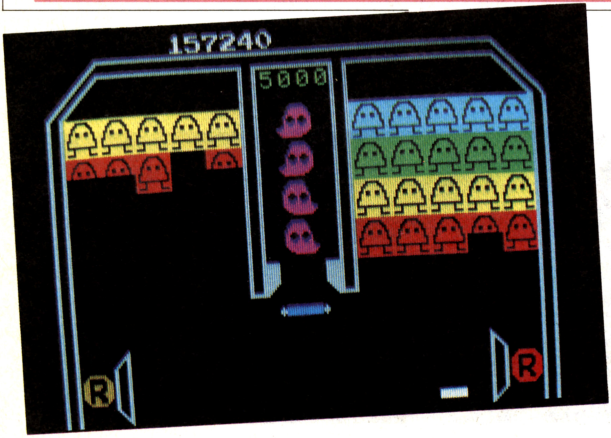
ボムビーに続いて1979年に発売されたのが，このキューティQです。

これぞゲーム・センター・サウンドとも言ってもよい，軽快で楽しいサウンドが，ディスプレイ上を飛びはねるボールの動きに合わせて聞かれます。

ボムビー，キューティQともに，今だに置いてあるゲーム・コーナーもあるぐらい，おもしろいゲームです。

ゲーム自体は，左右に動く二つのパドルで，ボールを一番下に落とさないようにはねかえすという，シンプルなものですが，たくさんの設定フィーチャーがあり，プレイヤーをアキさせません。ナムコゲームの原点ともいえる作品の一つでしょう。

How to PLAY



ルールは簡単。パドルを左右に動かして下にボールが落ちないよう打ちかえしてください。ただそれだけ。だけど中身はとっても濃いのです。

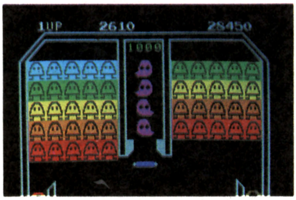
テクニックは，とにかくボールの動きを見て，うまくパドルに当てること…の一言。今回の本の編集のために編集部には，すべてのナムコゲームが持ち込まれましたが，中でも一番人気？があって，編集作業のおくれをきたしたゲームが，このキューティQです。

高得点へのコツは，とにかく集中すること。ちょっとでも気をゆるめると，ミスにつながります。

フィーチャー紹介

① レインボー・ブロック

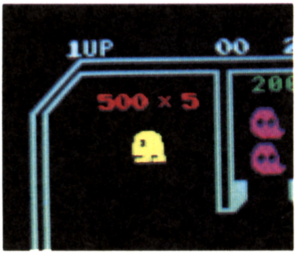
青が50点，緑が30点他は全部10点となっています(**写真1**)。片側を全部破壊すると破壊したブロックの側のセーフティ・ブロックが復活し，ウォークマンが出現します。ウォークマンが消えてから下のパドルでボールを受けると，インベーダーのようにブロックが２段増えて再生します。同色のブロック(２段分)を破壊すると＋１ボーナスです。



《写真１》レインボー・ブロック。基本点はここから取る

①′ ウォークマン

片側のブロックをすべて破壊すると出現します(**写真２**)。中心から外側へゆっくりと歩いていき，途中ボールが当たると上のルーレットが止まってボーナス点が加算されます（ずっとそのままにしておくといなくなります)。ウォークマンには，500×X，700×X，1000×X……の５種類あり，ブロックをすべて破壊するにつれて点数があがっていきます。



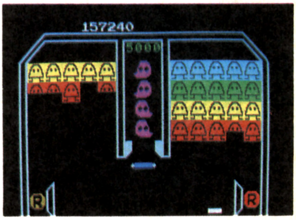
《写真２》ウォークマン登場。このウォークマンは1979年に生まれました。ナムコの時代先取り!?

② ミニモン

シッポを左右に振っているコミカルなオバケです(**写真３**)。ミニモンの得点は100，200，300，400，500，700，1000，2000，3000，4000，5000と上がっていき，以後1000～5000点のくりかえしとなります。また，ミニモンは，下のパドルでボールを受けるごとに１匹ずつ増えていき４匹になるとつぎは１匹にもどります。

③ スピナー

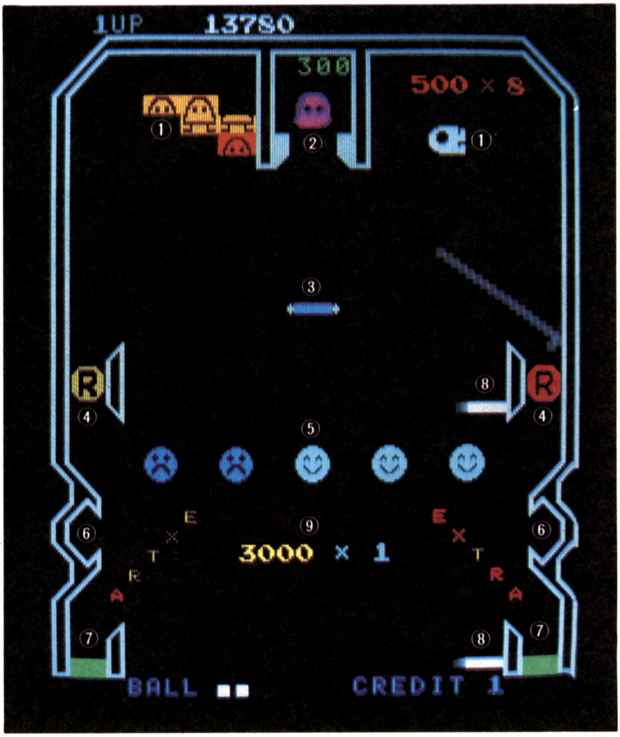
１回転で10点です。ここをとおすとボールのスピードがおそくなります。ボールのスピードが速くなったときはうまくこのスピナーをとおしましょう。



《写真３》大量得点のチャンス。5000点４匹そろい

④ エキストラ・ロールオーバー（100点）

ボールが通過すると，文字が茶色→赤色に変わり，全部ＥＸＴＲＡの文字を赤色にすると，エキストラ・ボールのチャンス（セーフティ・ゲートにボールを入れると１個増える）となりま

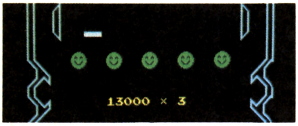


《写真4》E・X・T・R・Aと変化する
エキストラ・ロールオーバー

す。上のパドルでボールを受けるごとに文字が変化します(**写真4**)。

⑤ ロールオーバー(50点)

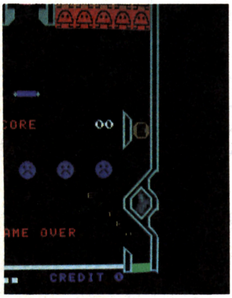
ボールが通過すると薄青→濃青→薄青と色がかわります。すべて，濃青にそろえるとボーナスの倍率が×2となり，つぎに全部濃緑にそろえると倍率は×3になります(**写真5**)。



《写真5》ボーナス×3のグリーン・ロールオーバーがそろった！

⑥ キックアウト

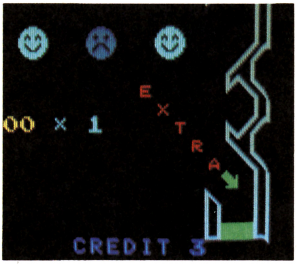
ここにボールが入ると，ふたが閉まってボールがぐるぐると跳ね回り（**写真6**)，3000点と＋1ボーナスが得られます。また，ボールのスピードが最もおそくなり，パドルの幅ももとにもどるという後半プレイする人にとっては，とってもありがたいフィーチャーでーす。



《写真6》キックアウトにボールが入ったようす。プレイ開始時にもここからボールがサーブされる

⑦ セーフティ・ゲート

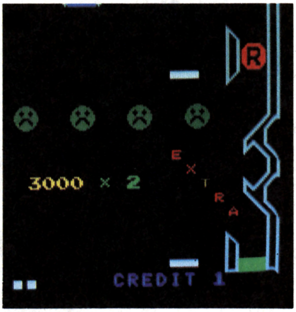
ボールがここを通過すると1000点と＋1ボーナスだけど，一度使用するとゲートがなくなります。しかし，上方のブロックを全部破壊すれば，再びゲートができます。また，エキストラ・ボールが完成しているときに，ボールをここに通過させればワンモア・ボールです(**写真7**)。



《写真7》エキストラ・ボールのチャンス。ボールを入れれば1個増える

⑧ パドル

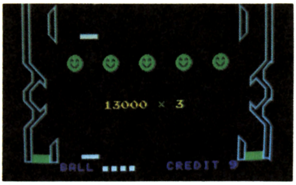
プレイヤーの操作する上下二つのパドルです(**写真8**)。上からきたボールは打ち返すけど，下からのボールは角度が変化させられます。後半ではブロックをくずしていくと，パドルの幅がどんどん小さくなります。



《写真8》2段あるパドル。上と下ではフィーチャーやボールの反射角度がちがう

⑨ ボーナス点

各フィーチャーによって1000点ずつあがっていき，最高は99000点になるそうです。



《写真9》無心にボールを追っていると，いつのまにかボーナスが増える！

期待したい新パドル・ゲーム

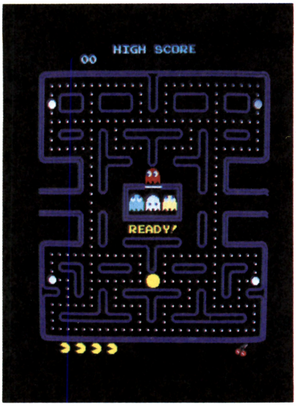
プレイ内容はシンプルなので，なかなか新タイプのものは制作しにくいでしょうが，現在のグラフィック・テクニックを生かしたものがあってもいいような気がします。

みなさんはどう思いますか？

PAC-MAN™

パックマン

Written by
EXCHANGER

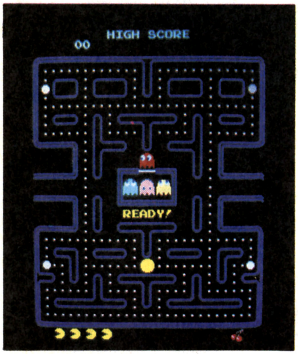


　1980年に登場し，世界中で大ブームを巻き起こしたPAC—MAN。その完全攻略パターンを大公開します。
　パックマンはパターン・ゲームです。つまり，同じ面で同じことをやれば，敵（モンスター）は同じように動くのです。結局，パターンを作ってしまえば終わりというゲームですが，もし，パターンが失敗しても，ゲーム・オーバーにならないくらいのテクニックは知識として持っておかなければいけません。パターン化できるからといって，パックマンがつまらないゲームかといえば，そうでないことは歴史が証明しています。登場キャラクターの性格がキッチリと，しかもゲーム性を最高に発揮できるように設定されていることが，パックマンのみりょくです。では，パックマンの世界へご案内しましょう。

パックマン全面クリア基本編

●操作

パックマンを操作するのは4方向レバー1本。パックマンは，壁にぶつかるまで，止まることができません。つまり，止まるときは，壁にぶつからなければいけないのです。レバーをニュートラルにもどしても，パックマンは動き続けます。



《写真1》パックマンのプレイ・スタート画面

●モンスター

パックマンを追いかける敵は，4匹のモンスターです。彼らは，それぞれ，ちがった性格を持っています。

1. アカベイ(ニックネーム・オイカケ)

モンスター軍団のリーダ格。何をやるのも最初で，足も一番速く，パックマンにピッタリとくっついて追いかけてきます。

2. ピンキー(ニックネーム・マチブセ)

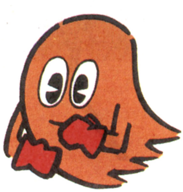
マチブセと呼ばれているだけあって，パックマンを追いかけていても，別の方向へ転換して，待ちぶせします。アカベイとの連係プレイが怖い相手です。

3. アオスケ(ニックネーム・キマグレ)

アカベイのように行動するときもあれば，パックマンが近よっても，アオスケのほうから，逃げていってしまうこともあります。まったくの気まぐれです。

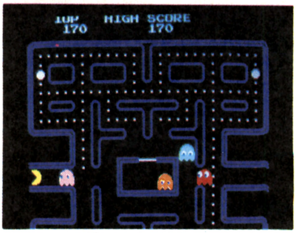
4. グズタ(ニックネーム・オトボケ)

・・・バカである・・・



●パックマンの食物

各面には，240個のドット（点）と4個のパワー・エサがあります。これらを全部食べると面クリアというわけです。また，一定の数のドットを食べると，1面に2回ボーナス・ポイントがもらえるフルーツが出てきます。



《写真6》ワープ・トンネルを利用しよう

●得点表(次ページ)

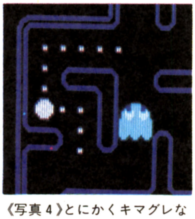
●ワープ・トンネル

左右の壁の中央に，ワープ・トンネルがあります(**写真6**)。これは，左から右へ，右から左へと，通り抜けができ，しかも，ここにモンスターが入ると，スピードが落ちてしまいます。これをうまく使って敵をかわせ!!

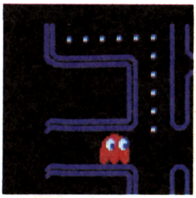
●パワーエサ

パックマンがこれを食べると，モンスターが青くイジケてしまうので，反撃ができます。このときモンスターを食べると，

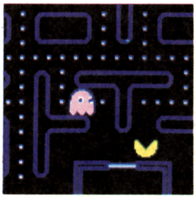
1匹目…200pts.　2匹目…400pts.



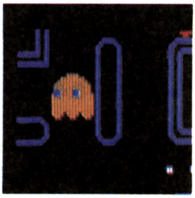
《写真4》とにかくキマグレなアオスケ



《写真2》一番こわいアカベイ



《写真3》唯一の女性。待ちぶせに注意！ピンキー

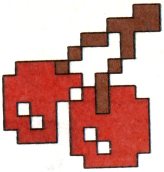


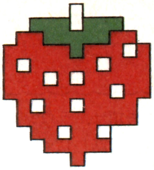
《写真5》その名のとおりオトボケ！　のグズタ

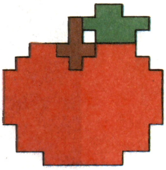
得 点 表

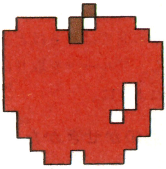
ターゲット	得 点	フルーツの出現条件
ド ッ ト	10pts.	ドットを70, 170個食べたとき
パ ワ ー・エ サ	50pts.	

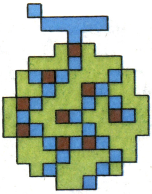
フルーツ・ターゲット	得 点	出現ラウンド
チ ェ リ ー	100 pts.	ラウンド 1
ストロベリー	300 pts.	〃 2
オ レ ン ジ	500 pts.	〃 3, 4
ア ッ プ ル	700 pts.	〃 5, 6
メ ロ ン	1000 pts.	〃 7, 8
ボス・ギャラクシアン	2000 pts.	〃 9, 10
ベ ル	3000 pts.	〃 11, 12
カ ギ	5000 pts.	〃 13〜

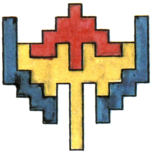

▲チェリー

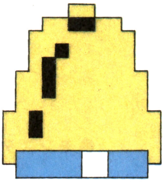

▲ストロベリー

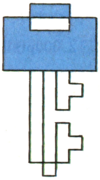

▲オレンジ


▲アップル


▲メロン


▲ボス・ギャラクシアン

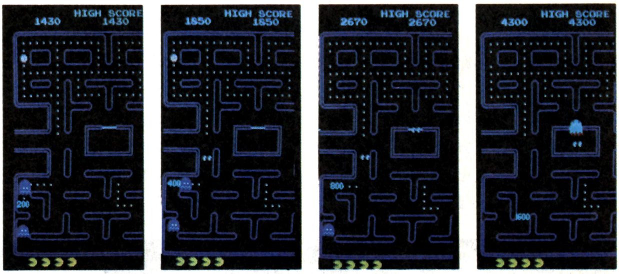

▲ベル


▲カギ

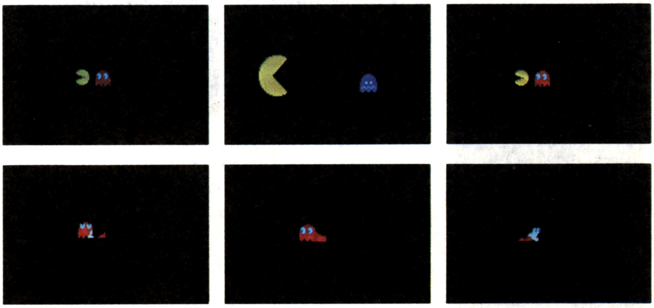
3匹目…800pts. 4匹目…1600pts. と高得点が入ります(**写真7**)。

●コーヒー・ブレイク

2面を消すと，コーヒー・ブレイクがあり，パックマン・ショーが見られます。それ以後4面クリアごとに，コーヒー・ブレイクがあります。パックマン・ショーの種類は3種類(**写真8**)あり，三つ目の後は，ずっーと，同じ場面となります。21面以降はコーヒー・ブレイクがなくなります。



《写真7》イジケ・モンスターを食って200, 400, 800, 1600pts.をネラエ！


《写真8》パックマン・ショーで一休み

パックマン全面クリア初級編
(ラウンド1～4)

この項は，ラウンド１～４を対象として，お話ししていくことにしましょう。

●フルーツは無視せよ

フルーツは後半の面では重要ですが，前半の面では，さほど重要ではありません。フルーツを取りにいって死に急がぬように。

●点のかせぎかた

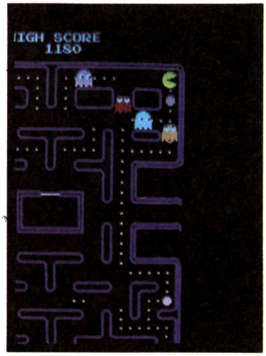
各面四つのパワーエサを有効に使います。１個のパワーエサで（200＋400＋800＋1600）pts＝3000pts取れるのですから…。つまり，四つのパワーエサで，最高12,000pts取れることになります。

そこで，前半の面では，パワーエサの部分を残して，ドットを食べ，残ったパワーエサで1600ptsを取るようにしなければいけません。４匹取れるタイミングがくるまで，ひたすら待とう（**写真13**）。

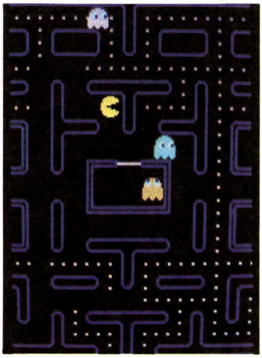
●安全地帯

パックマンの迷路の中で，わりあい安全な場所があることを知っていますか？ **写真14**がその場所です。

この場所は，下方から敵が進入してこないので，ここをうまく使いこなせば，敵との距離を離せたり，ギリギリでかわせたりします。ただし，上方から入ってくるモンスターには注意してください。



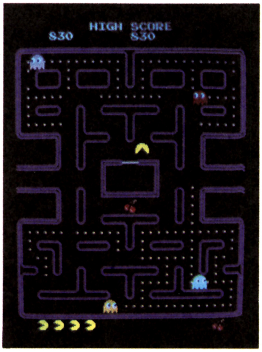
《写真13》イジケ・モンスターを４匹つかまえられるように，待とう


《写真14》ここが安全地帯

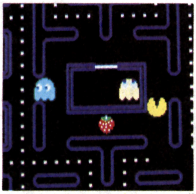
●モンスターの縄ばりと方向転換

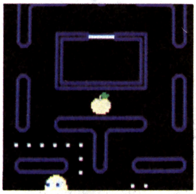
モンスターはそれぞれ縄ばりを持っています。その縄ばりはパワーエサの周辺にあり，４匹のモンスターは，パワーエサ一つの周辺をとり仕切っています（**写真15**）。アカベイは右上，ピンキーは左上，アオスケは右下，グズタは左下です。面スタート時は，必ず，個々の縄ばりにいきます。

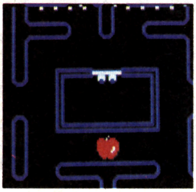
方向転換は，一定時間たつと行なわれます。この方向転換があった後は，今まで縄ばりを守っていたモンスターが，パックマンを追いかけだし，追いかけていた場合は，縄ばりを守りに行く合図です。縄ばりを守っている間のモンスターは，パックマンを追いかけません。



《写真15》縄ばりに散ったモンスター







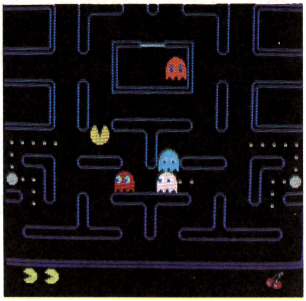
（上左）《写真９》ラウンド１のチェリー
（上中）《写真10》ラウンド２のストロベリー
（上右）《写真11》ラウンド３のオレンジ
（ 下 ）《写真12》ラウンド４のアップル

●パックマンのスピード

パックマンは２段階のスピードを持っています。その一つは，ドットを食べているとき，もう一つは何もないところを走るときです。ドットを食べているときは，実に追いつかれやすいことを覚えておきましょう。

●モンスターは小回りがきかない!!

モンスターは直線になると，パックマンより速いのですが，曲り角が多い



《写真16》ジグザグに逃げるのがコツ

と，逆に差をつけられます。つまり，モンスターは小回りがきかないのです。追いつかれそうになったら，角を多く曲がりながら逃げるのがテクニックです(**写真16**)。

●最下段は危険だ

最下段ははさまれやすく，たいへん危険です。これは，最下段の逃げ道が下になく，すべてのモンスターは，他の３方向からやってきます。しかも，直線になっているので，スピードも速い！　また，縄ばりにもどっているときも，グズタとアオスケが守っているので，これまた，危ない！　ここに来てしまったら，パワーエサを食べたり，パターンを作る場合は，一番最後に食べるようにするのが安全です。

パックマン全面クリア中級編
(ラウンド５〜)

この項は，ラウンド５以降を対象とします。

●怒りのアカベイ

アカベイは，一定時間がたつと，怒りだします。アカベイが怒ると，スピード・アップし，縄ばりにもどるときにも，パックマンを追いかけはじめます。こいつに追いかけられたら，ワープ・トンネルに入るか，安全地帯でかわすしか方法はありません。怒ったときの合図は，モンスターが動く音の音程が高くなったときです。

●スピード・アップ

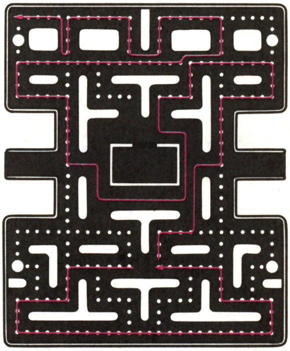
アップルが表示されるラウンド以降(ラウンド５以降)，ゲーム全体のスピードがアップします。つまり，パックマンも，モンスターも速くなります。これによって，考えている時間が短くなるため，モンスターにつかまりやすくなりますし，操作もより速くしなければなりません。

●パワーアップの時間

ラウンド５から，パワーエサを食べたあとのパワーアップの時間が，大幅に短くなります。コーヒー・ブレイクの後のラウンドだけは，パワーアップの時間が長くなりますが，それ以外は段々短くなってしまいます。

以下にラウンドごとのだいたいの時間を示しておきます。

アップル１(５面)……４秒
アップル２(６面)……８秒
メロン１(７面)……４秒
メロン２(８面)……４秒
ギャルボス１(９面)……２秒
ギャルボス２(10面)……７秒
ベル１(11面)……４秒
ベル２(12面)……２秒
カギ１(13面)……２秒
カギ２(14面)……６秒
カギ３(15面)……２秒
カギ４(16面)……２秒
カギ５(17面)……*０秒
カギ６(18面)……４秒
カギ７(19面〜)……*０秒
*：イジケない。



《第１図》ラウンド５〜16，18までの1600点パターン！

●芸術的1600点パターン(作者未詳)

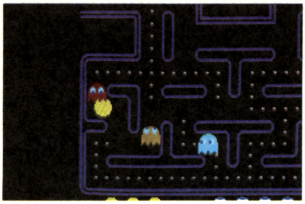
僕が昔パックマンに燃えたとき，ラウンド５〜16，18の1600点パターン(いじけモンスターをすべて取る)がありました。これは，実に芸術的で，必ず1600点取れるばかりか，この後の状態も良く，容易にクリアできるのです。しかも，フルーツ二つのおまけつき，という魅力的なパターンです。では，このパターンを紹介しましょう(**第１図**)。

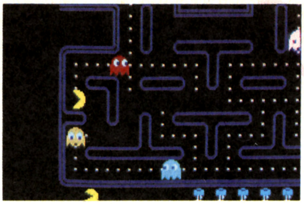
パックマン全面クリア上級編
(カギの５，７，８面　ラウンド17，19，20)

カギの５，７，８面(ラウンド17，19，20)のパターンは，今までといっしょですが，モンスターがイジケません！　その攻略法を紹介します。

●パワーエサの新たな使い道

カギの５，７，８面はパワーエサを取っても，敵はイジケません。だからといってお手上げではダメ！　モンスタ





《写真17》パワーエサによるモンスターの方向転換

《写真18》カギ面になるとむずかしい

ーは，パワーエサを食べた瞬間，方向転換します。これをうまく使うのです。

その方法はモンスターをぎりぎりまで引き寄せ，パワーエサを食べます。方向転換しているうちにかわせ（**写真17**）!

●パワーエサとワープ・トンネル

パワーエサを食べると方向転換する性質を利用し，さらにワープ・トンネルを使ってモンスターをかわすテクニックです。まず，ワープ・トンネルに入り，モンスターをおびきよせ，モンスターが入ったら，ダッシュでワープ・トンネルを出て，パワーエサを取ります。すると，モンスターは，方向転換してワープ・トンネルを逆に進みます。それをくり返して，モンスターをワープ・トンネルに閉じこめてしまうのです。

これは，モンスターの動きが，ワープ・トンネル内ではスピードがおそくなることを利用しており，パックマンがつぎのパワーエサを取るまでに十分間に合う時間をかせげます。

●攻略パターンは

中級編で紹介したパターンを少し変えるだけで作れます。パワーエサを食べる手前まではいっしょで，パワーエサのところは，モンスターを待たずにすぐ食べるようにします。後はいっしょです。

世界のヒーロー パックマン

パックマン……実にシンプルなデザインのキャラクターが，なぜこんなにも人気があるのでしょうか。

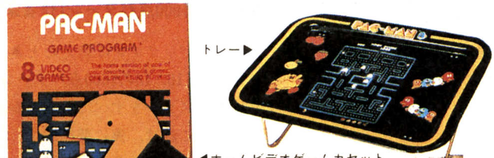
日本国内はもちろん，海外でも大人気で，パックマンのキャラクターは，すでにゲーム画面から飛びだしていろいろなものに，デザイン・キャラクターとして使われています。

パックマンのキャラクターを使用した製品はパジャマやジーンズから，レコード〝パックマン・フィーバー〟にいたるまで，すでに200種をこえているとのことです。

このパックマンのキャラクターはナムコの開発部の岩谷さんが，お昼休みにピザパイを食べていたとき，何げなく思いついた……というからおどろきです。

当時は，あまりにシンプルなデザインなので社内でもこれほどのヒットをすると考える人は，ほとんどいなかったそうです。

パックマンは，やはり，ギャラクシアンとならぶ，ナムコ・ゲームの原点，ビデオ・ゲームの世界の原点といえる永遠の名作といえましょう。



超上級編・番外編
(カギの9面～　ラウンド21～256)

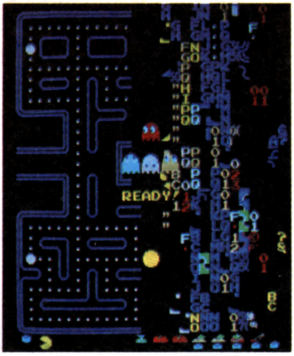
カギの9面，ラウンド21がなぜ難しいのでしょう。

1．パックマンがおそい
2．モンスターが速い
3．アカベイが怒るとやたら速い
4．イジケない
5．コーヒー・ブレイクがない

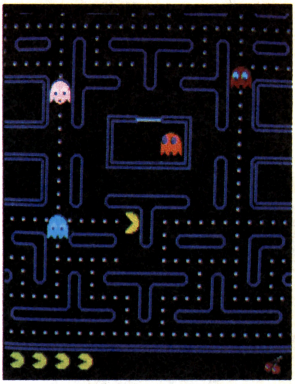
おわかりですか？

●パターン紹介

このパターンを使えば，もうパックマンは終わりません(**第2図**)。ただ，もしパターンを失敗したら，上級，中級のテクニックをマスターしていなければ，クリアできなくなるのはトーゼンのことです。



《写真19》256面はこうだ！


《写真20》秘技！止まりッ！

番 外 編

●パックマンは何面まであるか？

パックマンの面がすすむとカギがいっぱいならんで，自分が何面をやっているのかわかりません。しかたがないから自分で数えるわけですが，これがなかなか苦しくて，もうヘトヘトになりました。当初から256面と予測していたように，256面で終わりました。クリアすると，**写真19**のような画面になります。

●幻のモンスター

君は幻のモンスターを見たことがありますか？ そいつは，緑の目ん玉で，オレンジ色の体を持っています。

ゲーム中，イジケ・モンスターが点滅しはじめたのに，なおも食べようとしました。これがいけなかったのでしょう。やっと食べたと思ったら，この幻のモンスターになって死んでしまいました。モンスターにもどる瞬間に当たると，こうなるようです。

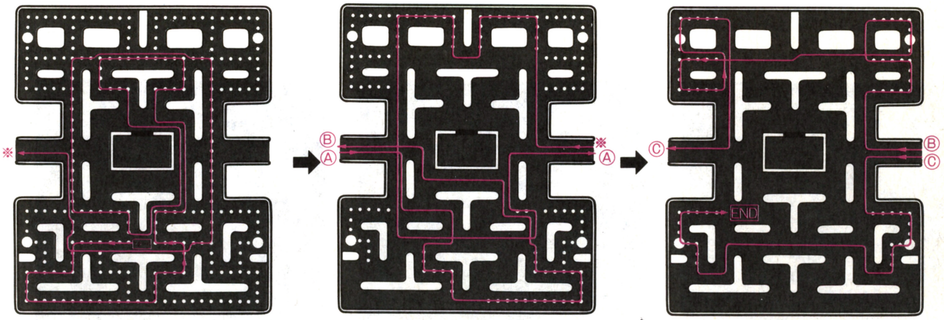
●すり抜け

これは，パックマンとモンスターがすり抜ける現象です。意識的にできれば苦労はないのですが…。ときどき体験できます。

●君は，壁を向かずに止まれるか!!

写真20を見てくれたまえ！　これは止まっているのですゾ。君はできるかな！

これができればプロフェッショナル！



《第2図》これをマスターできれば256面まで，まっしぐらにプレイするしかない！ラウンド21からの超上級者向けプレイ・パターン！

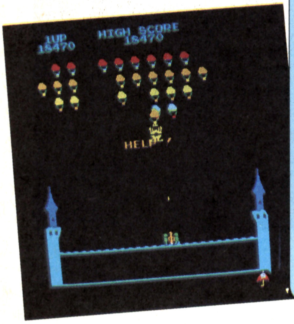
KING（キング） & （アンド） BALLOON（バルーン）

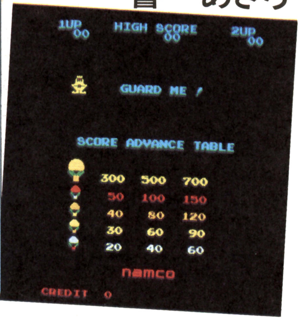
Written by
響　あきら

ここはお城の上，敵軍はバルーン(風船）を使ってキング（王様）をさらおうとしている。そこで君の任務だが，バルーンを撃ち落とし，キングを守らなければならない。武器は１発ずつしか撃てない，あまりたよりにならない大砲だ。

さて，君は無事に任務を果たせるか？

このゲームは，1980年に発売されました。





ゲーム内容

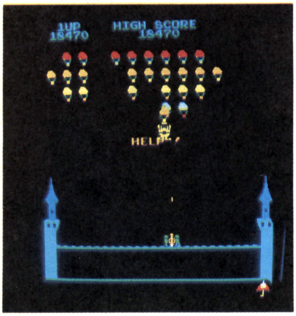
操作法は２方向レバーと発射ボタン１個のきわめてシンプルなもの（昔はこれがあたりまえだったんだよ)。そしてこのゲームは少し内容が変わっています。プレイヤーには戦闘ゲームなのに持ち機数がない。つまり砲台は何度やられてもかまわないのです。

そのかわり，キングを，バルーンに画面外に連れ去られてしまうと，キングが１人減ってしまいます。そして全部さらわれてしまうとGAME　OVERとなります（アレ，結局王様が持ち人数(？)となるのかな)。

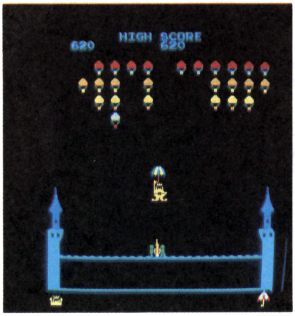
それに，このゲームにはもう一つ大きな特徴があるんです。それはナ，ナントゲーム台がしゃべるのだ！これには，たまげた。

何をしゃべるかと言うと，王様がさらわれるとき「HELP（ヘルプ）！HELP（ヘルプ）！」(**写真１**)，そしてバルーンを撃って助けると「THANK　YOU（サンキュー）」(**写真２**)，助けられないと「BYE（バイ）　BYE（バイ）」(**写真３**）ってなぐあいです。これは感動もん，一度聞いてほしいものです。

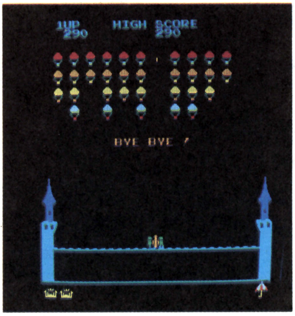
ゲームのスタイルとしてはギャラクシアンと似た感じです。



《写真１》連れさられた王様は「HELP！　HELP！」と悲しそうにさけぶ



《写真２》うまく弾が当たると「THANK YOU」と一声。ノンビリ，カサをパラシュートがわりにおりてくる

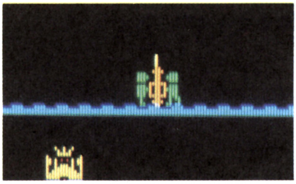


《写真３》助けることができなかった場合は「BYE！　BYE！」といいながら画面上部から消え去ってしまう

キャラクター・インフォメーション

●砲台

これがプレイヤーが操作する砲台です。何度やられてもかまわないけれど，復活するまで少し時間がかかります。それにホラ，このキャラクターをよく見てごらん。２人の人間が両側から大砲を抱えて移動させているんですよ。ゴクロウサマ。



●キング(王様)

このキングを守るのが君の使命だ。キングは砲台の下を適当に左右に動いています。そしてバルーンに触れるとそのバルーンに連れ去られてしまいます。すかさず，そこを撃つとキングはカサをさして降りてきます。

●バルーン

バルーンは，はじめ上空で編隊を組んで待機しています。そして気まぐれに降下してきます。城にたどり着くと城の中に少しの間とどまり，このときにキングと接触するとそのままキングを連れ去って飛んでいきます。バルーンを全部壊すと１面クリアとなります。バルーンの配点は**第１表**のとおりです。

《第１表》

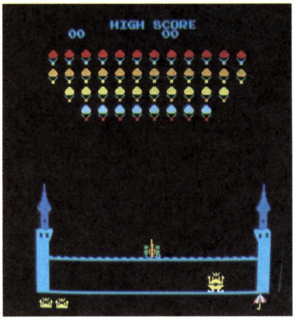
	待機中	攻撃中	王様をさらっていくとき
赤	50	100	150
オレンジ	40	80	120
黄	30	60	90
白	20	40	60

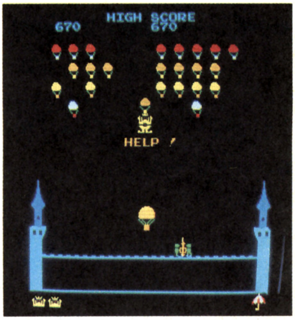
●合体バルーン

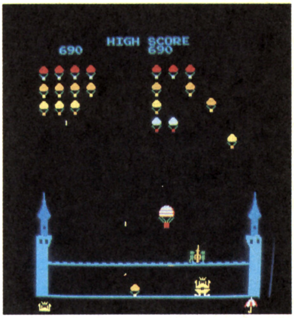
急にバルーンが３個合体することがあります。そのときはチャンス！ 合体バルーンを連続して撃とう！すると200～1500点の高得点ボーナスが得られます(**第２表**)。でも合体バルーンを１回も撃てないとバルーンが３個同時に城の中に入るという悲惨な結果もまねきます…。

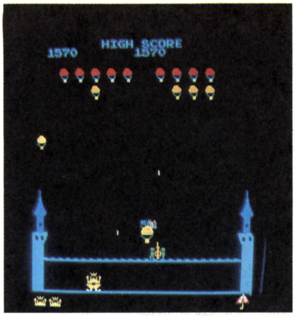
《第２表》

	Ⅰ発目	２発目	３発目
	200	300	500
	300	500	700
	400	600	1000
	500	1000	1500









テクニック紹介

●合体バルーンは必ず全滅せよ！

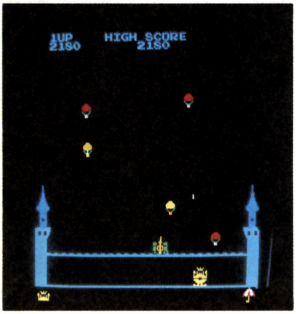
合体バルーンを全滅させると1000点or1500点or2000点or3000点も入ります。これは大きいので逃がす手はない！

●バルーンの飛行は陰険(いんけん)だ

バルーンの飛行はスピードが速く，しかもフェイントをかけたりして非常に陰険です。それに敵の弾は斜めに飛んでくることもあるので，逃げるのが難しくなっています。バルーンは正確な射撃，接近戦の連射で攻撃しよう。逃げられるか否かは君の反射神経にかかっています。

●キングと君は一心同体

キングは常に左右に動きまわっています。プレイヤー側と逆サイドでキングをさらわれると助けられる見込みはまずありません。キングの動きに合わせて，バルーンからキングを守るようなポイントに位置し，攻撃するのがコツです。



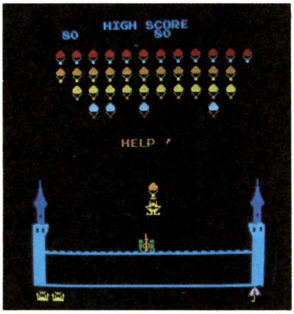
《写真４》風船の動きはトリッキー。まどわされずに中央あたりで待ちかまえよう

●むやみにやられるな!!

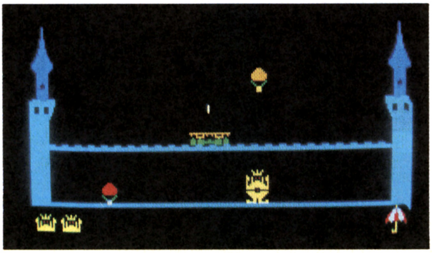
砲台は何度やられてもいいからといって，敵の体当りや弾に当たってばかりでは，復活するまでの間にどんどんバルーンが降下してきて，情勢がつらくなってしまいます。それにキングがさらわれるという，ここ一番というときには神経を集中させて，やられないようにしましょう。さもないと「BYE BYE」となってしまうヨ。

●〝詰め〞には注意しろ！

〝詰め〞とはギャラクシアンやキング&バルーンで敵の数が少なくなったとき，敵が最後の反撃として，全員攻撃をしかけてくることを言います。ギャラクシアンなどをプレイしたことがある人には，よくわかることだと思いますが，慣れないうちはこの〝詰め〞でしばしばやられるものです。敵の数が少ないからといってあなどると痛いシッペ返しをくらうぞ！



《写真６》砲台はなるべく動かさずに，王様が真上にくるときを待ち，１発救助をねらおう



《写真５》やられた！ でも，あせらずに王様が連れ去られるときにそなえて，風船の動きをよく見よう

●斜めキングは難しいぞ！

バルーンがキングをさらっていくとき，ふつうはそのまま上方へ飛んでいきますが，たまにキングをさらって斜めに飛んでいくこともあります。これは，なかなか難しいのですが，うまく狙い撃ちしましょう。

●中央を攻撃しろ！

上空に待機しているバルーン編隊に対して攻撃するときは真中からしよう。ギャラクシアンの場合は端から攻撃するのが原則でした。ではなぜキング&バルーンは真中から攻撃するのかというと２，３度プレイすると簡単にわかると思うのですが，キングがさらわれるのは中央での場合が多いし，またキングをとらえたバルーンが中心を飛行して横切ることが多いからです。このとき，キングのバルーンを狙い撃ちしようと思っても，待機中のバルーンが真中にあると，邪魔して，うまく撃てないのです。だからこのようなことにならないように真中から撃とう。

●３面目が最初の難関

このキング&バルーンは３面周期で難易度が変化しているようです。そのため３面目はバルーンのスピードが速く，難しくなっていますが４面目になると楽になり，５面６面とまた難しくなります。

●ワープを使え

逆サイド側に行きたいけど敵の攻撃がツラクて…という場合はワープを使いましょう。ワープとは砲台が端でやられたとき，復活は必ず中央に出るということをそのまま利用したテクのことです。この復活は必ず中央であるというのをよく覚えておかないと痛い目にあうことになるけど，使いかたしだいでは，とっても便利です。

●Kingをさらわせろ！

少し慣れてきたら，わざとキングをさらわせてそれを撃つなんて，にくいテクもぜひやってほしいな。キングを連れ去るバルーンを撃てば，高得点だし，キングを連れ去る瞬間，すべてのバルーンが反転して，少しの間敵の攻撃が手薄になるからね。読者の皆さんもゲームのこんな細かいところにも気を配ってゲームしてみるとおもしろいよ。

最後に一言

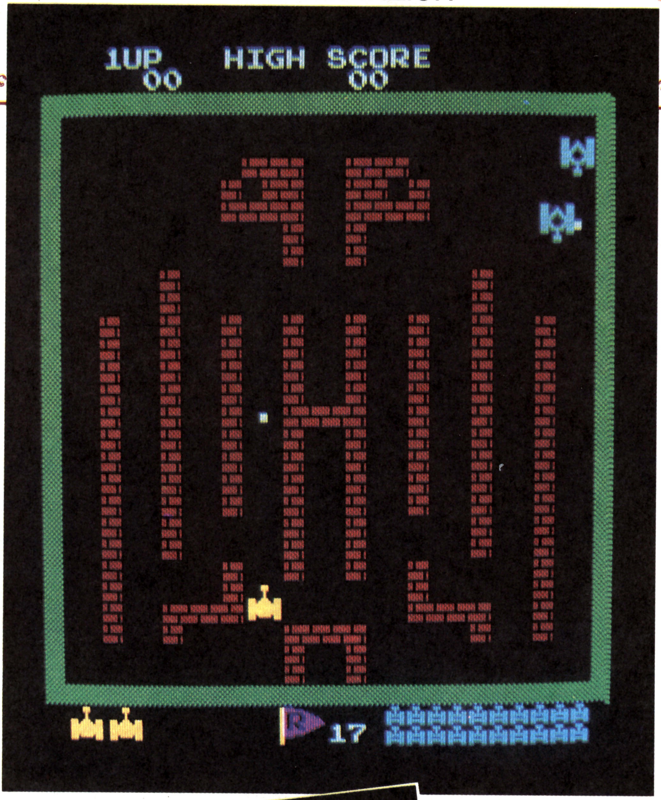
さて，しゃべるゲーム，キング&バルーンだったけど，実はこのゲーム以前にすでにしゃべるゲームがあったんだ。その名も「スピーク&レスキュー」(サン電子)というゲームなんだ。

あっそうそう書き忘れていたけど，巨大バルーンが出る条件は下降する敵(弾やバルーン)が9の倍数個になったときです。するとバルーンが軍団離脱後合体して巨大バルーンとなります。またそのとき合体するバルーンの色で得点がきまります。ちなみに赤，橙，黄の合体は1500点バルーンです。

P. S. カウンターの最高は999,990点だそうです。

タンクバタリアン

TANK BATTALION



Written by 響 あきら

●ピーピーピー……カタカタカタ，……デンレイ……

キミノ　シメイは　ゼンセンニアル シレイブヲ　マモルコトデアル．ナオ ホキュウ　エングンハ　ウケラレナイ ノデ　チュウイサレタシ，ケントウヲ イノル。

というわけで，君はタンクに乗り込んで，司令部を守ることになりました。

この作品は，パックマン，ラリーX，キング＆バルーンなどが発売された1980年に生まれたもので，迫力あふれるサウンドと，攻略時の陣地作りなど思考的な内容に人気が集まりました。

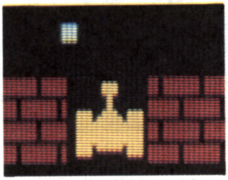
操作方法

タンクを4方向レバーで操作して，発射ボタンで大砲を撃ちます。敵の戦車軍団を全滅させれば1ラウンド・クリアとなります（敵戦車の残りは画面右下に表示）。自分の戦車が全滅させられるか，司令部を破壊される，または破壊してしまうと，GAME　OVERです。チャン，チャン。

キャラクター紹介

●イエロー・タンク

プレイヤーが操作する戦車。大砲は連射ができなくて，画面上に1発だけ発射できます(**写真2**)。

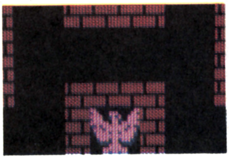


《写真2》自機のイエロー・タンク

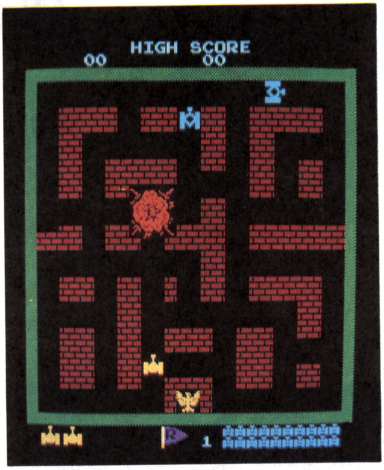
●ブルー・タンク(30〜1600点)

敵戦車。性能はイエロー・タンクとほぼ同じですが，時々2連射するヤツがあります。

《写真3》味方の司令部



《写真4》2プレイヤー側の司令部



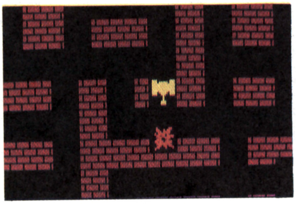
《写真1》タンクバタリアンのプレイ画面

●司令部

君が守るべき司令部。3方の壁に囲まれています。これを破壊されると，あわれGAME　OVERです。プレイヤーの戦車の弾でも破壊できるので注意しましょう(**写真3，4**)。

●レンガ

プレイヤー，敵戦車，共に破壊することができます。得点はないのですが，防護壁として利用できます(**写真5**)。



《写真5》レンガはこわせる

★せっかくだから，テクニック紹介

●接近戦は高得点！

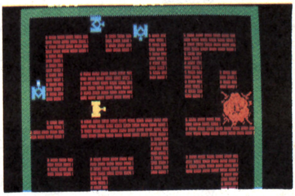
普通戦車を破壊すると300点くらいですが，接近攻撃で，しかも敵の戦車の正面で破壊すると1600点入ります（**写真6**）。これは大きいぞ。なるべくねらっていこう。

《写真6》敵にピッタリ正面からぶつかり，弾を撃ち込むと，1600点!! これがなかなかむずかしい

●防衛ラインをつくろう

レンガ崩しのパターンがゲームの勝負を決めるといってもいいのが，このタンク・バタリアンです。戦略的な考えで，レンガをくずそう(**写真7**)。

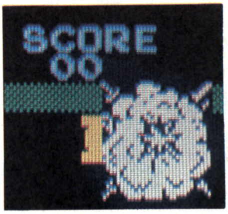
たとえば，中央をズンとあけると，敵戦車軍団がドッと司令部になだれ込むので，これはペケ。それに両脇のレンガも崩さないほうがいいと思うよ。



《写真7》中央左右をオープンにして，防衛ラインを作ったようす

●撃ち負けるな！

敵戦車とプレイヤーの戦車とは，ほぼ同じパワーですが，敵戦車は2連射が可能だし，団体でせめてくるので，当然プレイヤーである君の戦車の立場は苦しい。しかし敵の弾はこちらの弾で相殺できるので，これを利用して接近戦にもち込んだら，ボタンを叩き続



《写真8》撃ち負けるな！

けよう(**写真8**)。撃ちまくれば，道が開けるかも(アレ？ このセリフは…)。

●上段で攻撃しろ

敵戦車の出現場所は，上段の左右の両コーナーです。最上段にいて，出現してくる戦車をどんどん撃っちゃおう(**写真9**)。ここで大半の戦車を破壊すると，後のゲーム展開がグッと楽になります。でも，もし司令部に戦車が向かったら，必ず敵戦車を破壊しに行こう。司令部を守ることが君の使命なんだから。

《写真9》最上段で敵をとらえる！

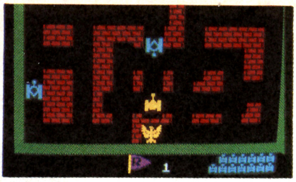
フィールドは把握せよ！

フィールドは全部で8種類。特別大サービスで全フィールドの写真を載せておいたので(**写真10〜20**)，覚えてほしい。パターンは10ラウンドまで決まっているけど，それ以降はなんとランダムになっているんだ。これには，まいったね。

最後の手段!!

ああ，司令部が破壊される！でも司令部から離れていて，守りに行くのは間に合わない，こんなときは自殺すべし。そうすれば，GAME OVERだけはまぬがれます（最後の1機だったらしかたがないけどね)。

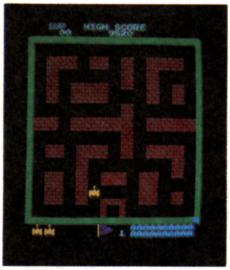
また，司令部の3方向の壁のうちどれかいっぽうが完全に破壊されたら，自分の戦車をタテとして守ること。何度も言うように，司令部を守ることが，君の最大の任務だからね(**写真21**)。



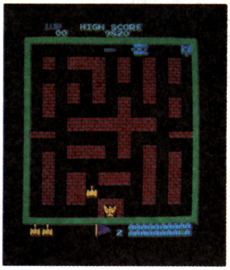
《写真21》司令部を死守せよ！

終わりに

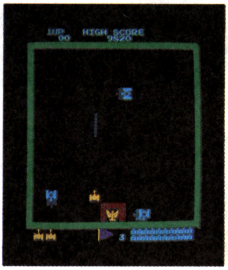
このタンク・バタリアン，BGMもないし，何となく暗い感じのするゲームだけど，一部のマニアの間ではメチャクチャに流行っていたんですよね！



《写真10》ラウンド1の画面

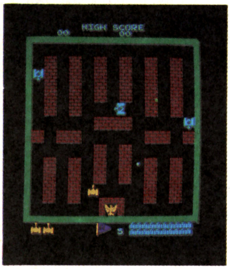


《写真11》ラウンド2の画面

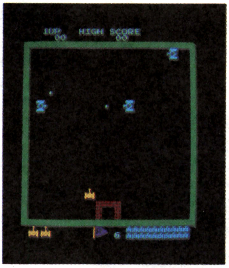


《写真12》ラウンド3の画面

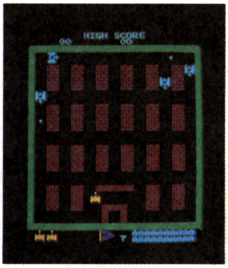
《写真13》ラウンド4の画面



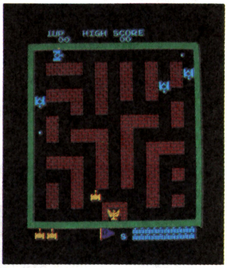
《写真14》ラウンド5の画面



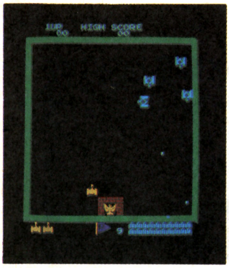
《写真15》ラウンド6の画面



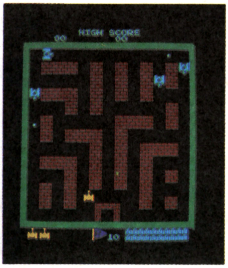
《写真16》ラウンド7の画面



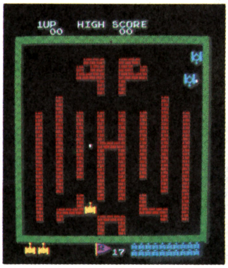
《写真17》ラウンド8の画面



《写真18》ラウンド9の画面



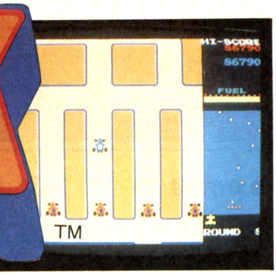
《写真19》ラウンド10の画面



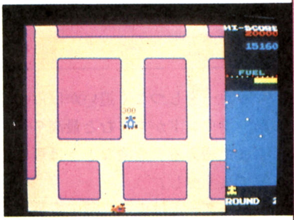
《写真20》ラウンドが進むとあらわれるランダム面

RALLY-X

ラリーX



ラリーX
ニューラリーX

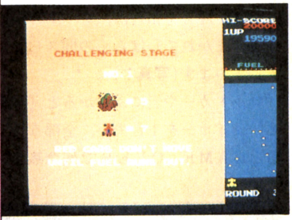


このNEW RALLY－Xは僕が大好きなゲームの一つです。パックマン等と同じ1980年に発売された，ナムコを代表するロングセラー・ゲームです。

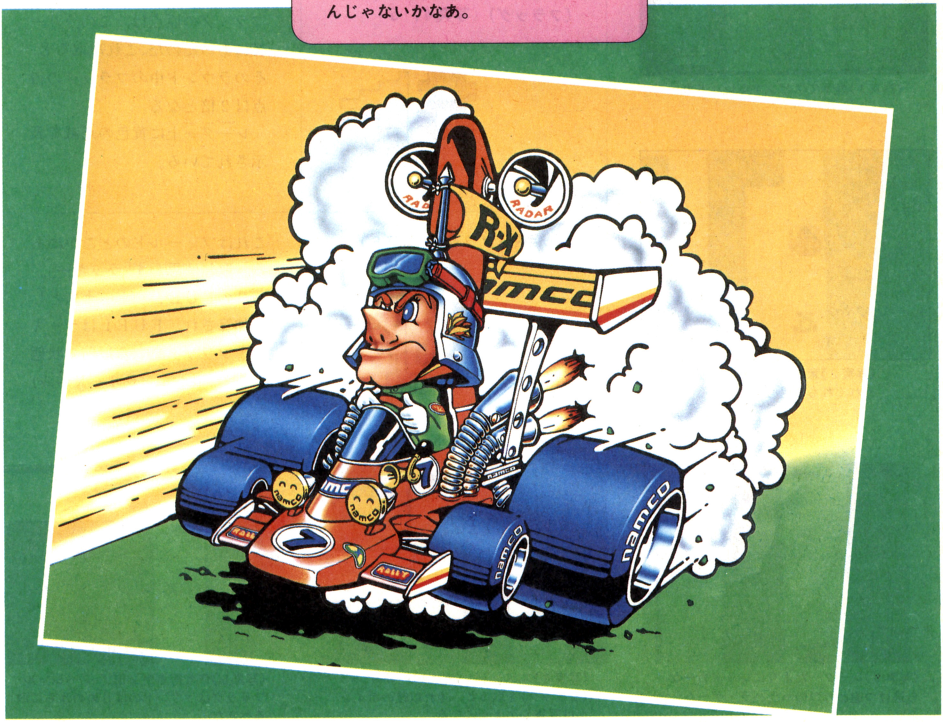
このゲームをはじめて見たときの感動は今でも覚えているヨ。あの4方向スクロールは当時としては画期的だったし，レーダー付きというのもすごかった。それにBGMも最高だった。

しかし，ゲームは内容が決め手。ラリーX，ニューラリーX，は内容においてもすばらしいゲームでした。

あれから5年たった今，ビデオ・ゲームは，ハード，ソフト共に大きく進歩しています。でも，ゲームにおいて，基本的に大切なものは変わっていないんじゃないかなあ。



Written by
響　あきら

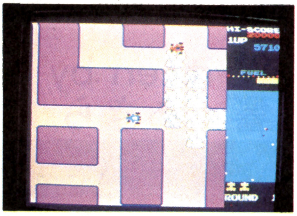


How to PLAY

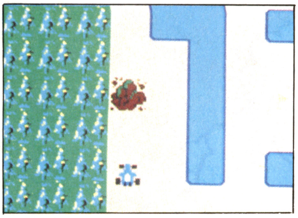
●操作方法

4方向レバーと煙幕（えんまく）ボタンでマイカーを操作します。ゲームの目的はフィールドの旗（チェック・ポイント）をレーダーをたよりにすべて回収することにあります。じゃまをするレッドカーに追いつかれそうになったら，煙幕を張れば，レッドカーは煙幕にまかれてしばらくの間スピンしてしまいます(**写真1**)。

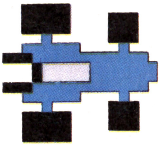
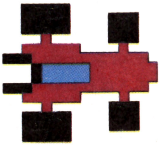
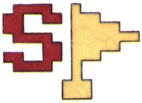
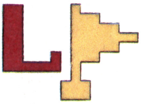
レッドカーや岩にぶつかると（**写真2**）マイカーを1台失い，全部なくなるとGAME　OVERで残念無念。

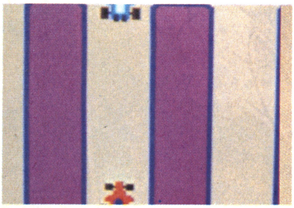


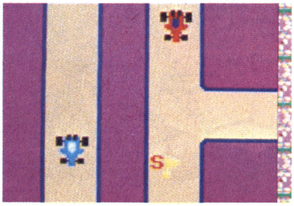
《写真１》煙幕でスピンするレッドカー

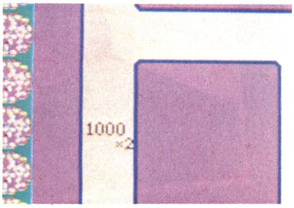

《写真２》意外と手ごわい岩‼
くれぐれもご用心！

★キャラクター紹介

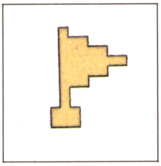
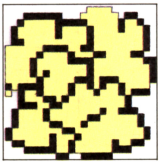
マイカー 	プレイヤーが操作する車。常に画面上を動き続けている。 レーダー上は白の点滅で表示されている。
レッドカー(写真３) 	マイカーをしつこく追いかける敵。ラウンドがすすむと最高7台まで増える。危険なときは煙幕でまくべし。 レーダー上は赤の点滅で表示されている。
スペシャル・チェック・ポイント（フラッグ）(写真４，５) 	フラッグの原点は，このラリーXにあったのだ。これを取ると，そのラウンド中のフラッグの得点は2倍となる。 レーダー上に黄色の点滅で表示されている。
ラッキー・フラッグ(写真６) 	これはフィールドのどこかにある。取れば思わず「ラッキー」。残りのFUELがボーナスとして加算され，FUELはラッキー・フラッグを取る以前の状態となる。(ニューラリーXのみ)

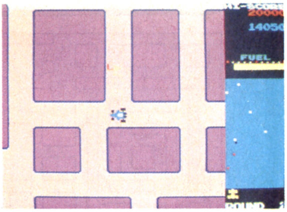

《写真３》レーダーたよりにレッドカーから逃げつ追われつのハラハラ・ゲーム


《写真４》スペシャル・チェック・ポイント（フラッグ）を取ると，それ以後のポイントは写真５のようになる

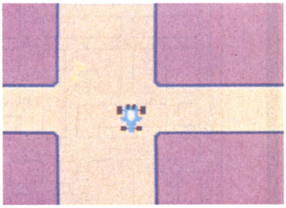


《写真５》何と得点が２倍！ スペシャル・フラッグはラウンドのはじめのうちに取るべきだ

フラッグ（写真７） 	このフラッグを全部取れば１ラウンド・クリア。やられずに連続して取っていくと100，200，300 ……1000と得点が上がっていく。
岩（ROCK） 	体当たりするとアウト。相手は動かないのに意外と岩にやられるんだよ，ホントに。プレイ中は横を通過しただけで恐くて，恐くて。
煙幕 	レッドカーから逃げるときに使う。１ボタン操作で３発出るが，ＦＵＥＬが減るので，使いすぎはよくない。ここぞ！　という場合に１発かまそう。
BANG！ 	レッドカーにぶつかったり，岩にぶちあたると，このキャラクターが表示されてアウト！　ほんとにＢＡＮＧ！っていう音がするぞ。



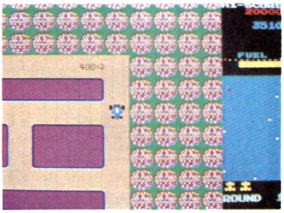
《写真６》ラッキー・チェック・ポイント（フラッグ）を取るとＦＵＥＬが得点に加算される。これも早目に取ろう


《写真７》チェック・ポイント（フラッグ）をすべて通過すればラウンド・クリア

Ａ：初級コース（第１図）

迷路としては特に難しいことはないけど，①，③，⑥，⑫の岩には注意すること。

よそ見をするとドカンとなってしまいますョ。また２周目（16，17，18，19ラウンド）は，とっても難しい。レーダーだけがたのみの綱。



《写真８》初級コースは春のムードのカラー

Ｂ：中級コース（第２図）

左上の四角の迷路の中にあるフラッグは早めに取ること。このコースでは初級コースではあまり気にならなかった岩が大きな敵となります。特に③，⑦の岩には気をつけてほしい。

僕はこの岩のために何回泣かされてきたことか。ほら，またぶつかった！「ガーン！」!?

Ｃ：上級コース（第３図）

迷路中央の袋小路には，むやみに入らないほうがいいですよ。死を招くから…。もし，中にフラッグがあるとき

★チャレンジング・ステージ

各コースの最終ラウンド（３，７，11，15…ラウンド）はチャレンジング・ステージとなっています。チャレンジング・ステージでは，レッドカーはＦＵＥＬがなくなるまでムッツリと黙ったまま（つまり動かない）。だけど，停止中でも当たり判定を持っているので，ぶつかると１台やられてしまいます。

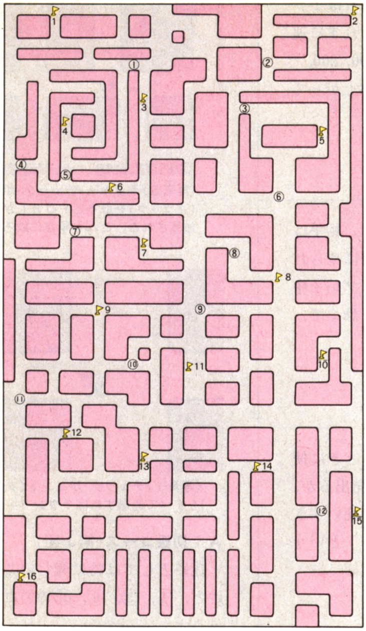
また，岩にぶつかってもダメ（岩が多いので要注意）。そしてチャレンジング・ステージ中にやられると，無条件につぎのラウンドへ進んでしまいます。

あっ，そうそう僕の記憶だとチャレンジング・ステージがはじめてついたゲームがこのラリーＸだと思うけど，ちがったかな？

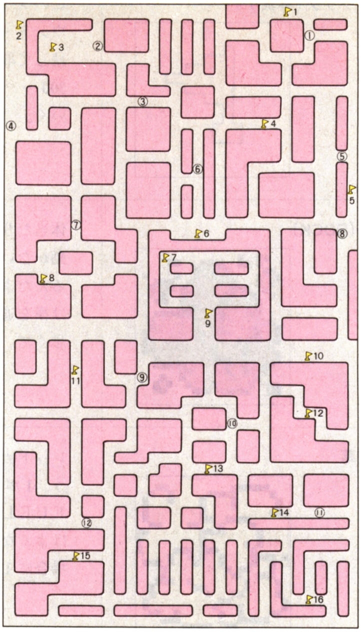
★ラウンド・インフォメーション

各コース別にフラッグの出現しやすい場所，岩の出現しやすい場所をだいたい記入してあります。参考にしてください。

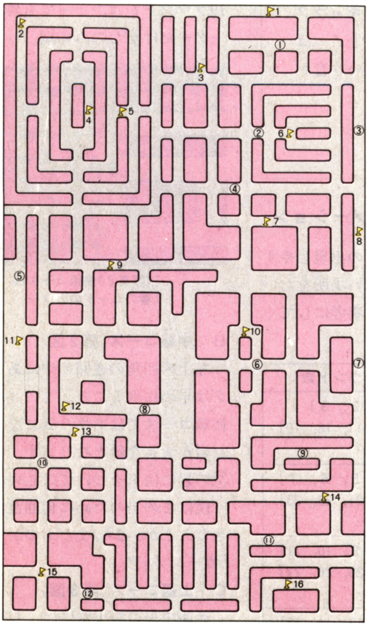
コース名	ラウンド数
Ａ：初級コース（第１図）	〔1，2，3〕〔16，17，18，19〕………
Ｂ：中級コース（第２図）	〔4，5，6，7〕〔20，21，22，23〕………
Ｃ：上級コース（第３図）	〔8，9，10，11〕〔24，25，26，27〕………
Ｄ：エキスパート・コース（第４図）	〔12，13，14，15〕〔28，29，30，31〕………



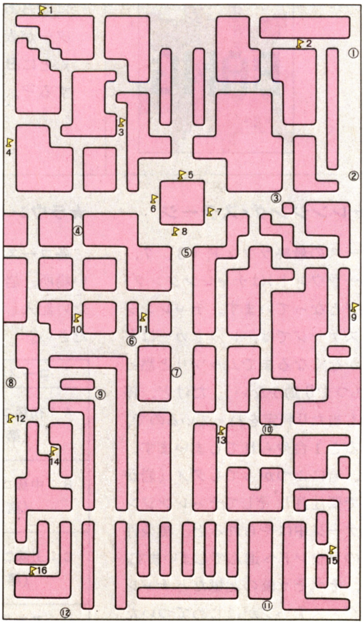
《第１図》 Aパターンの全体図



《第３図》 Cパターンの全体図



《第２図》 Bパターンの全体図



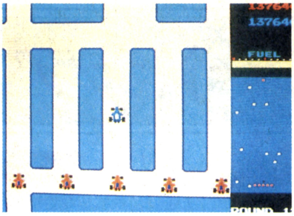
《第４図》 Dパターンの全体図

は，レッドカーを完全にまいてから入るか，一番最後に取りに行こう。このコースになるとレッドカーの数は増えるし，難易度がグーンと上がる。でもこのコースをクリアすれば，君もエキスパート。

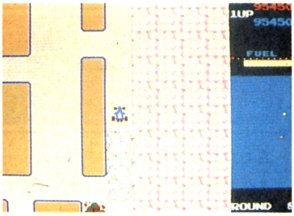
D：エキスパート・コース(第４図)

このコースになるともうたいへん。行き止まりはあるし，上からもレッドカーがくるわで，並の腕ではこのエキスパート・コースはクリアできません。クリアへの近道はマップを覚えることと，レーダーをよく見るといった基本的なことですが，これがなかなかうまくいかないのでR。

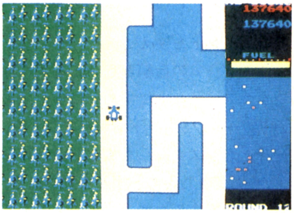
中央や左側の２車線道路で真正面からくるレッドカーをかわすなんて超Highテクニックも，このコースではあたりまえかも。そして，このコースをクリアすると初級コースにもどるわけだが……。



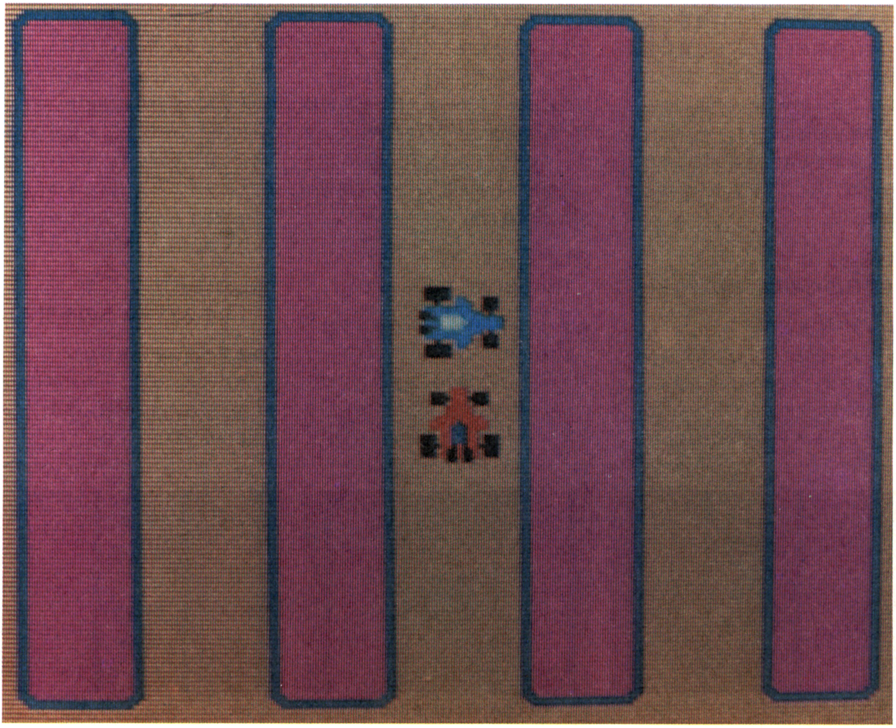
《写真９》左上が取りにくい，中級コース



《写真10》難易度がグーンと上がる上級コース



《写真11》敵もウジャウジャと，とにかくキツイ！エキスパート・コース



ニューラリーXテクニック講座

さあ，君もこれを読んでゲーム・センターの片隅でイジケているNEW RALLY－Xに第2の青春を与えようではないか。

◎Lesson Ⅰ（初心者のために）

●フェイントを使え！

このゲームの命綱ともいえるテクニックがフェイントです。とにかく，レッドカーをフェイントでかわすことを，ぜひともマスターしてください。レッドカーは，こちらのわずかな動きにも，敏感に反応するので，フェイントを多用して，うまく逃げるのが基本。

●煙幕は，引きつけて使え！

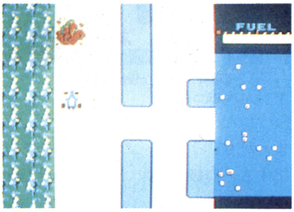
煙幕は見える画面上にあるときにだけ有効です。画面から消えると効果を発揮しなくなります。そのため，レーダーを見ていて敵が近づいてきたからといって，むやみやたらに煙幕を張ったのでは効果がないし，FUELを大量に消費してしまいます。

レッドカーがマイカーの後についたときに煙幕を使用しましょう。ただし，あまり近すぎると，煙幕が間に合わなくなるのでタイミングをよくおぼえこみましょう。

◎Lesson Ⅱ（明日のために，その2）

●レーダーも見よう

レーダーを見ていないと真正面からくるレッドカーはまず避けられません。それにフラッグの位置もわかるので，なるべくレーダーを見るようにしてください。でもスクロール画面を見ていないと岩や道がわからなくなってしまう。ウム，あちらを立てればこちらが立たぬか…。まあ，慣れないうちは，なるべくレーダーを見るように心がけてください。そのうちに，だんだんと両方（レーダーとスクロール画面）見れるようになります。きっと!!



《写真12》レーダーとプレイ画面を同時に見ることができれば上級者

●通り抜け

プレイがはじまってすぐレバーを下に入れてみましょう。すると，アレッ？レッドカーをすり抜けてしまいます。

これはレッドカーは，はじめの数秒間，当たり判定がないのを利用したテクニックです。下方にスペシャル・フラッグなどがあるときは，とても便利ですよ。《写真13》

◎Lesson Ⅲ（HI-SCOREをねらって）

●スペシャル，ラッキー・フラッグは最初に！

スペシャル・フラッグを取ると以後のフラッグの得点は×2になるし，ラッキー・フラッグは残っているFUELがボーナスとなります。

どちらも，最初のうちに取れば，とっても得するわけ。特にラッキー・フラッグは最後に取ると，まったく意味をなくしてしまう（モッタイナイ）。チャレンジング・ステージでは必ずスペシャル・フラッグから取るようにしましょうね。

●道順を決めよう

レーダーにフラッグの位置が表示されてから，プレイがはじまるまでに少し間がある。そのときにレーダーを見て，だいたい，どのような順番で取っていくか，頭の中できめてしまいましょう。何事も計画性は大切ですよ。

●ジグザグ走行

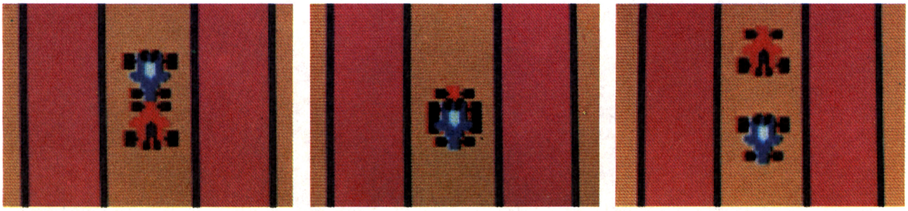
レッドカーに後につかれたら，どうするか？　煙幕を発射すればいいのだけど，煙幕を使うとFUELが減ってモッタイナイという節約家にはこのテクがおすすめ。

レッドカーに後につかれたら，とにかくクネクネ曲り続けます。そのうちレッドカーがマイカーを見失って勝手にはなれてくれます。ラウンドが進むとこのテクニックはかなりつらいのでラウンド1あたりで試してみるといいと思うヨ。

◎Lesson Ⅳ（エキスパートへの手引き）

●煙幕の使いかたアレコレ

煙幕ボタンは軽く一瞬で押すこと。すると適当に煙幕が散らばり，ムダ使いも少なくなりますヨ。

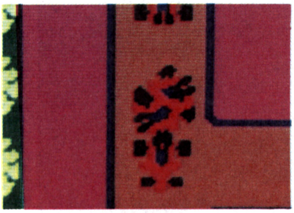


《写真13》これが通り抜け

またLesson Ⅰでは煙幕はレッドカーを引きつけて使えと書いたけど，エキスパートとなれば，ちょっとちがった使いかたもしなくてはなりません。たとえば，隅のフラッグを取りに行こうと思っているとき，後からも横からもレッドカーがきてしまった場合は，早めに煙幕を使用して，レッドカーを足止めしておかないと，逃げ道がなくなってしまいます。でも，この場合も煙幕を画面から消えないギリギリの所に置いておく必要がありますから，よく考えて使ってください。

●レッドカー同士のゴッツンコ

フェイントをうまく使ってレッドカー同士をぶつけると両方共スピンして，進行方向を180°転換してから，再び動きだします。偶然には時々起こりますが，意識的にやるにはとっても難しい超Highテクニック。



《写真14》レッドカーのゴッツンコで時間かせぎ

◎Lesson Ⅴ (徹底研究 知って得する情報)

ゲームのおもしろさの一つにゲームのアルゴリズムを解析するということがあります。

これは，ゲームのプログラムを読みとるというのではなく，プレイ中に与えられた情報をもとにアルゴリズムを研究するのです。これは特に難しいことではなく，誰でも無意識に行なっているはずです。

アルゴリズムがよくわかれば，オリジナルの攻略パターンなどが組めたりして，よりいっそうゲームをおもしろくしてくれます。

僕はこう思う「ゲームを研究すればするほど疑問がでてくる，そしてそれが新しい発見，驚き，感動へとつながっていくはずだ」と。

それでは，ニューラリーＸで得た，アルゴリズムのいくつかを公開してみましょう。

●レッドカーの性質

(1)マイカーを追いかけてくる(当然！)
(2)１本道では方向転換をしない
(3)２車線の場合は内側を走る
(4)上下どちらへ行ってもマイカーとの距離が変わらないときは，上を優先する。左右の場合は右を優先する
(5)レッドカーがスクロール画面内に入るとスピードが上がる
(6)マイカーの残りＦＵＥＬが３目盛りになったとき，マイカーが４本フラッグを通過したときにレッドカーのスピードが上がる
(7)マイカーで手離し運転をして壁にぶつかると，マイカーから見て左へ左へと曲がる。

◎Lesson Ⅵ (掟(おきて)破り情報)

その１〔花畑侵入〕

マイカーは普通通路を走っていますが，時々壁に乗りあげることがあります。

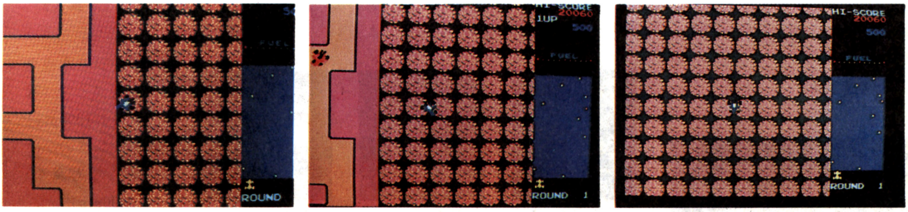
これを外壁で行なうと，マイカーはどんどん花畑へ入っていき，最後はマイカーの周辺がすべて花畑になり，レーダーから姿を消してしまいます。

NEW RALLY-Xと旧ラリーＸのちがい

ＲＡＬＬＹ－Ｘが発表されたあと，ＮＥＷ　ＲＡＬＬＹ－Ｘが登場しました。そのちがいは，スペシャルの点滅，ラッキー・フラッグの追加，背景色，マイカー，レッドカーのかたち，ミュージック，袋小路をへらした，難易度の設定などです。

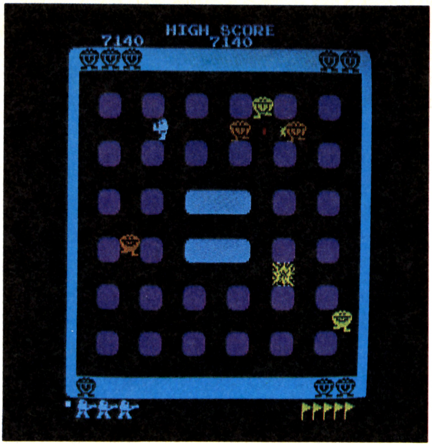
その２〔フラッグの位置〕

フラッグの位置はランダムのように見えますが，ほんとうは電源を投入してからのタイムによって，フラッグの位置を決定させているようです。

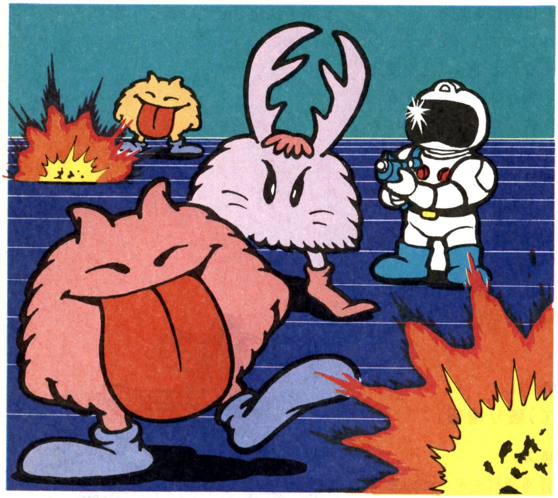


《写真15》あれれ！ マイカーがお花畑に入ってしまった

WARP WARP™
ワープ and ワープ



Written by EXCHANGER



パックマンに続くコミカル・キャラクター・ゲームです。ゆかいなキャラクターと，思考性の高いゲームをミックスした作品で，1981年に発表されました。

あなたは，ファイターとなって，二つのワールドのベロベロをやっつけます。レバーは十字レバーで，斜めには進めません。中心のワープゾーンに，"ワープ"の文字が点滅しているときに入ると，もういっぽうのワールドへワープできます。

なお，この作品はファミリーコンピュータ用に「ワープマン」としてグレードアップされ，発売されています。

キャラクター・インフォメーション

★ベロベロ（写真１）

ファイターを殺そうと画面せましと歩き回る。色によって点数が決まっていて，**黄色**…60pts，**オレンジ**…90pts，**赤**…150pts
となっています。

《写真１》ベロベロは３種類

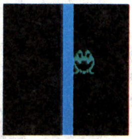
★ミステリー・ベム

スペースワールドでのみ出現。同色のベロベロを３匹連続で倒すと登場。やっつける３匹のベロベロの色によって異なったミステリー・ベムがあらわれます。

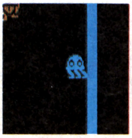
黄色…緑色のかえるタイプ（**写真２**）（500pts）

オレンジ…水色のたこタイプ（**写真３**）（1000pts）

赤…ピンクのかにタイプ（**写真４**）（2000pts）



《写真２》かえるタイプのミステリー・ベム



《写真３》たこタイプのミステリー・ベム

《写真４》かにタイプのミステリー・ベム

二つのワールドの特徴

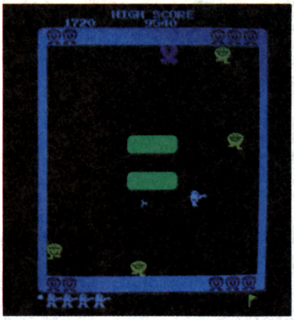
1．スペース・ワールド

ファイターはリニアガンを持ってベロベロをやっつけます。ワープゾーン以外何もないという殺風景な，ワールドです(**写真5**)。ベロベロも弾を撃ってきます。

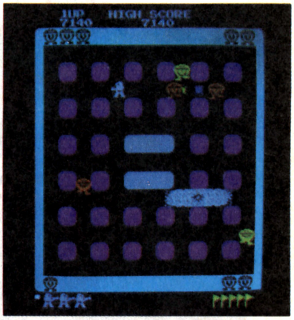
また，リニアガンの弾は，画面上一つしか表示されません。弾が撃てるのは，左下の角に，弾の表示がある場合だけです。

2．メイズ・ワールド

道が，縦横に網目状になっています(**写真6**)。武器は時限爆弾（じげんばくだん)。メイズ内に時限爆弾をしかけベロベロをやっつけます。時限爆弾は，そのしかけられた位置から上下左右2マス分に広がり，敵をやっつけます。



《写真5》スペース・ワールド。
中央がワープゾーン



《写真6》メイズ・ワールドの画面。
迷路を逃げまわりながら時限爆弾をしかけ，ベロベロをやっつける

敵は，4スミ以外にワープゾーンからもでてきます。

また，一つの時限爆弾で，多数の敵をやっつけると高得点が得られます。

2匹…　500pts　　3匹…1000pts
4匹…2000pts

だから，いっぱいやっつけよう！

ワープ&ワープ攻略編

○ベロベロの動きをつかめ!!（スペース・ワールド）

ベロベロはパックマンのモンスターのように，ファイターを追いかけるときと，ある一定の法則で動いている場合があります。ベロベロは，出現した位置から時計と反対回りに内側に向かって動いています。

○点数稼ぎも重要なテクニックだ

このゲーム，点数配点が異常に低いわりに，EXTENDが3万点EVERYと高くなっています。赤いベロベロだけでも 200匹やっつけなければなりません。気が遠くなりそうだけれども，ミステリー・ベムをねらうことにより，1面で最高15,000pts入ります。なるべく，赤を3匹連続で殺して，2000ptsのミステリー・ベムを取るようにします。

黄色だけでも500ptsのミステリー・ベムが登場するので，あまり無理をしないで，細かくかせぐのも良いでしょう。もちろん，1面や2面などの簡単なラウンドは，必ず15,000ptsを取ること！

○やさしい面を覚えよう

後半になると，相対的にスピードが増してきて，とても点を稼げたものじゃなくなってくるので，必然的に，点が低くなり，自機も増えにくくなります。ゲームは難しくなっているのに，自機の増えかたがゆっくりになると，ものすごくハードになります。

しかし，安心してほしいのは5ラウンドごとにやさしい面がでてくるのです。1面なんかより，多少難しくなってはいますが，スピードもゆっくりで，実に楽です。このすきに点をかせいで，できるだけ，EXTENDに近づけましょう。

○後半の面のクリアのしかた

後半の面は，敵の動きが速く，とても，まともにやっていたのでは，クリアできません。そこで，比較的安全にクリアする方法を紹介しましょう。

まず，スタートしたら，右の壁につきます。このとき，右上のすみから，ベロベロが出てきたときと，右下からやってきたとき以外は，すぐに右下のすみに，ピッタリつきます。もしでてきてしまったら，右下の敵をやっつけてから，右下のすみにつきます。

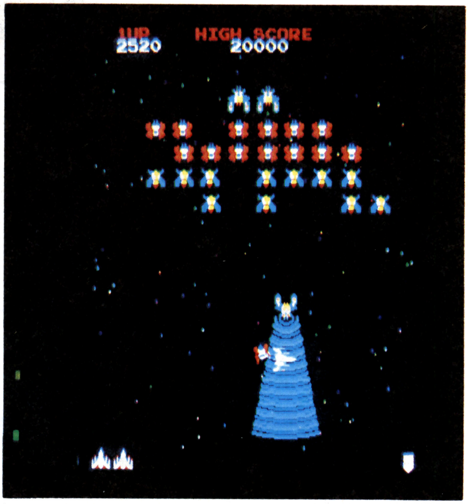
すると，右下すみからはベロベロがでません。また，ここから半径3マス以内にいれば，ベロベロはでてきません。

右下をキープしたら，ベロベロの動きを考えて，下から3段の間にくる敵を予想して，全滅させましょう。残ったベロベロは，そのへんを適当に動いているので，右下すみにひっついていると，ほとんど，上か左3マス目にベロベロがきます。これをねらってしとめて，画面上にベロベロがいなくなるはず。そうしたら，上4マス目へ移動して，下に向かって連射。これで残りをやっつけてクリアします。

Galaga®

ギャラガ

Written by
見城こうじ



1981年に衝撃的デビュー，以後４年もの間コンスタントに人気を博し続けてきた名作。

この長寿記録がその完成度の高さを裏付けています。

スペースゲームの傑作，これがギャラガです!!

HOW TO PLAY GALAGA

ゲーム・スタートすると，ギャラガ編隊が８機ずつ，４か所の出現位置から５回にわたって現われます。これをオープニング・モードと呼びます。

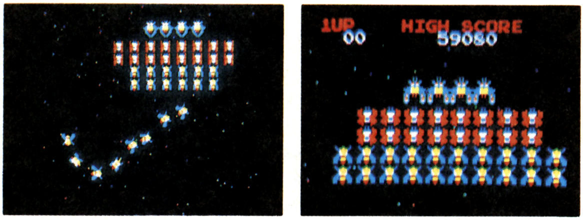
軍団形成中，左右に揺動（ようどう）を続けます。

軍団は常に40機（**写真１**）。形成が終わると膨張収縮揺動（ぼうちょう　しゅうしゅく　ようどう）をはじめ，ギャラガが軍団を離脱（りだつ）して攻撃を開始します。

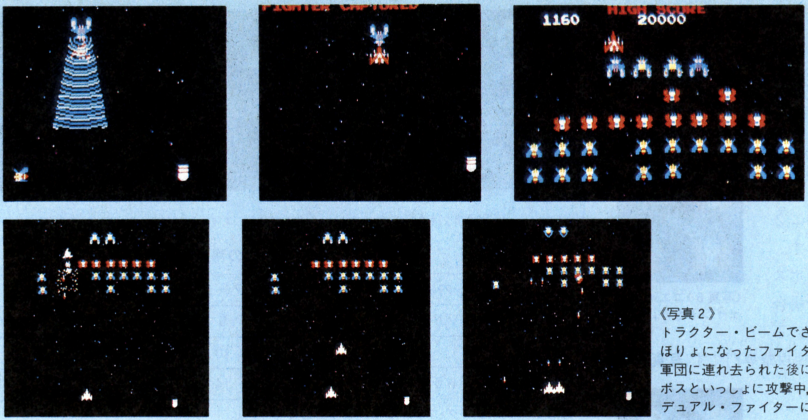
ギャラガは原則的に３種類です。このうち最上段に位置するボス・ギャラガのトラクター・ビーム攻撃が，このゲームの重要なポイントです。

ファイターがトラクター・ビームに接触すると，吸い上げられ，ボス・ギャラガの捕虜（ほりょ）となるのです（**写真２**）。

このボス・ギャラガは捕虜ファイターを連れて飛行するので，そのときをねらってボス・ギャラガを撃墜（げき



《写真１》オープニング・ステージと40機の軍団を形成したようす



《写真2》
トラクター・ビームでさらわれ
ほりょになったファイター
軍団に連れ去られた後に
ボスといっしょに攻撃中，ボスを撃破！
デュアル・ファイターに変身！

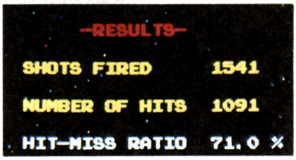
つい）すると，捕虜は助けられて合体し，デュアル・ファイターとなります。これで攻撃力は倍増！

ギャラガを全滅させれば１－ＳＴＡＧＥ　ＣＬＥＡＲ。

ギャラガの攻撃パターンはオープニング・モードにより３種類に分けられます。

（４ｎ－１）ステージはチャレンジング・ステージです（ｎはチャレンジング・ステージの回数）。このステージではファイターは敵の攻撃を受けないので，スコアの稼ぎどきです。

ゲーム終了後には，今のプレイにおけるミサイル命中率が表示されます。スコア以外でプレイの実力が計れる重要なデータです（**写真３**）。



《写真３》ミサイルの命中率が表示される

キャラクター・インフォメーション

ファイターの性能

ファイターは，**第１表**のような性能を持っています。また，２機が合体し，デュアル・ファイターとなることもできます。

デュアル・ファイターになると，同時に２発のミサイルを発射することができるようになります（**写真４**）。この２発は，いずれか１発が敵に命中すると，他の１発も消えるようになっています。

《写真４》２発のミサイルが撃てるデュアル・ファイター

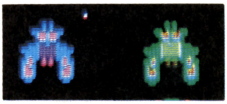
これはかなり高度なテクニックですが，デュアル・ファイター時の２機の間にはわずかに当たり判定のない部分があります。敵ミサイルまたはボス以外のギャラガを通過させることもできます。

《第１表》ファイターの性能

移　動　能　力	左右２方向
移　動　速　度	90ドット/秒
ミサイル連射度	２連射
ミ サ イ ル 速 度	360ドット/秒

ボス・ギャラガ

ミサイルを２発命中させないと，倒せません。１発当たると青に色が変わり，２発目で撃破できます（**写真５**）。



《写真５》ボスは２発当てないと撃破できない

飛行中のボスを撃墜（げきつい）すると３秒間ギャラガのミサイル発射がストップされます。ギャラガのミサイルのデータ，飛行速度を**第２表**にまとめておきます。

ゴエイがいる場合は，これをともなって編隊で飛んでくることもあります。

《第２表》ギャラガの飛行速度とミサイルの速度

（単位　ドット/秒）

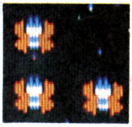
	通　　常	波状攻撃加速及びオープニング時	オープニング加速時
飛 行 速 度	90	150	240
ミサイル速度	150		

（ミサイル発射角度は　$-30° < \theta < 30°$）

トラクター・ビームを発射するときは，かならず単独飛行をします。

トラクター・ビーム攻撃は，ふつうの攻撃と交互に行なわれます。ここでいう攻撃とは，軍団から飛び立つことを意味しています。

★ゴエイ



《写真6》ゴエイはフェイントをかける

軍団形成時に2段に整列します。上段のものはボスと編隊を組む場合がありますが，下段のものは単独攻撃専門です(**写真6**)。

★ザコ

《写真7》ザコはわりとすなおな動きをする

軍団では最下段にならびます（**写真7**)。Uターン攻撃をします。ただし波状攻撃のときは1回転して画面下に行ってしまいます。

★特殊編隊攻撃

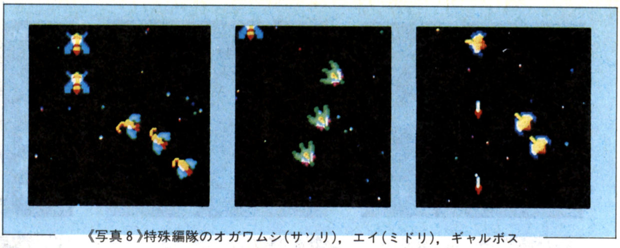
1ステージに1回，攻撃機が変身，分身して3機編隊攻撃を行ないます。

キャラクターはオガワムシ，エイ，ギャルボスの3種類があります(**写真8**)。

早くステージ・クリアしてしまうと出現しない場合もあります。

この3機編隊中，先に出た2機は撃墜されずに画面下まで行くとそのまま消えてしまいますが，最後の1匹は撃墜されるまで居残ります。

また，3種中，ギャルボスだけはファイターの位置に合わせて飛行パターンを変えてきます。

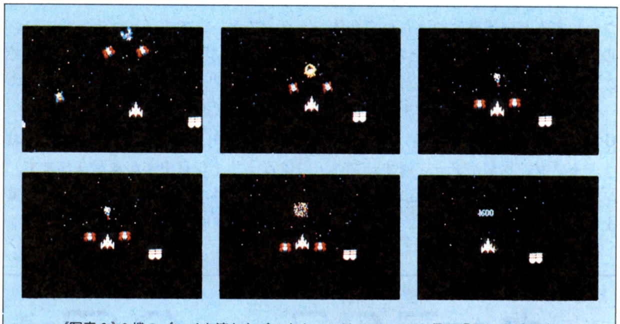


《写真8》特殊編隊のオガワムシ(サソリ)，エイ(ミドリ)，ギャルボス

《第4表》特殊編隊の得点表

ネーム(　)内は通称	出現ステージ	全滅ボーナス
オガワムシ(サソリ)	4 ～ 6	1000 pts
エイ(ミドリ)	8 ～ 10	2000 pts
ギャルボス(ギャラクシアン)	12 ～ 14	3000 pts

以後チャレンジング・ステージを区切りとしてくり返し



《写真9》2機のゴエイを連れたボスをやっつけて1600ptsを得た場面の連続写真

《第3表》各キャラクター別得点表

	待機中	攻撃中	
ザコ	50	100	
ゴエイ	80	160	
ボス	150	単独	400
		2機編隊	800
		3機編隊	1600
捕虜ファイター	500	1000	

得点は

各キャラクターの得点は，待機中，攻撃飛行中，編隊攻撃(**写真9**)，全滅ボーナスなど，いろいろあります。**第3表**と**第4表**にまとめておきました。

波状攻撃

ギャラガの残り数が少なくなると波状攻撃となります。

波状攻撃では1度攻撃に出たギャラガが軍団にもどらず，飛行を続けます。

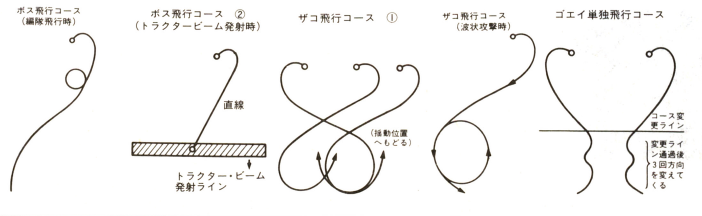
ザコの飛行パターンも変わり，強くなります。

さらに，ステージが進むと飛行速度も速くなって，ますますむずかしくなります。

ただし，ゴエイは3回飛行するうち1回は減速します。

ギャラガの飛行パターン

ギャラガの飛行パターンの基本をご紹介しましょう。しっかり頭に入れて，よゆうをもって攻撃しましょう。



オープニング・モードと出現パターン

オープニング・モードは13種類あり，それぞれギャラガの数や種類や攻撃方法がちがっています。

5波にわたって軍団を作るオープニング・モードのそれぞれを紹介します。

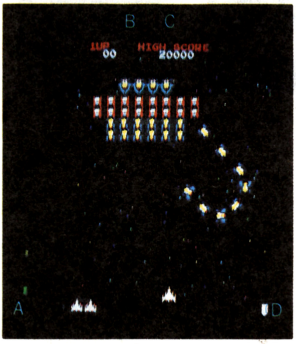
出現したギャラガは**第1図**の順序で軍団を構成します。

なお，キャラクター名，機数，そして出現位置Ⓐ，Ⓑ，Ⓒ，Ⓓ(**写真10**)の順に書いておきました。

1（1列縦隊）ミサイル＝なし

①ザ　コ＝4，A
　ゴエイ＝4，C
②ボ　ス＝4，A
　ゴエイ＝4，A
③ゴエイ＝8，D
④ザ　コ＝8，C
⑤ザ　コ＝8，B

2（2列縦隊）ミサイル＝2機のうち1機が1発ずつ発射



《写真10》オープニング・モードの出現地点

①ザ　コ＝4，B
　ゴエイ＝4，C
②ボ　ス＝4，A
　ゴエイ＝4，A
③ゴエイ＝8，D
④ザ　コ＝8，C
⑤ザ　コ＝8，B

3（1列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝5，B
　ゴエイ＝5，C　うち各1機が体当り
②ボ　ス＝4，A
　ゴエイ＝4，A
③ゴエイ＝8，D
④ザ　コ＝10，C　うち2機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち2機が体当り

4（2列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝5，B
　ゴエイ＝5，C　うち各1機が体当り
②ボ　ス＝4，A
　ゴエイ＝4，A
③ゴエイ＝8，D
④ザ　コ＝10，C　うち2機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち2機が体当り

5（1列分隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝5，B
　ゴエイ＝5，C　うち各1機が体当り
②ボ　ス＝4，A
　ゴエイ＝4，D
③ゴエイ＝4，A
　ゴエイ＝4，D
④ザ　コ＝5，B
　ザ　コ＝5，C　うち各1機が体当り
⑤ザ　コ＝5，B
　ザ　コ＝5，C　うち各1機が体当り

6（1列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝5，B
　ゴエイ＝5，C　うち各1機が体当り
②ボ　ス＝5，A
　ゴエイ＝5，A　うち各1機が体当り
③ゴエイ＝10，D　うち2機が体当り
④ザ　コ＝10，C　うち2機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち2機が体当り

7（2列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝5，B
　ゴエイ＝5，C　うち各1機が体当り
②ボ　ス＝5，A
　ゴエイ＝5，A　うち各1機が体当り
③ゴエイ＝10，D　うち2機が体当り
④ザ　コ＝10，C　うち2機が体当り
⑤ザ　コ＝10，B　うち2機が体当り

8（1列分隊）ミサイル＝2と同様

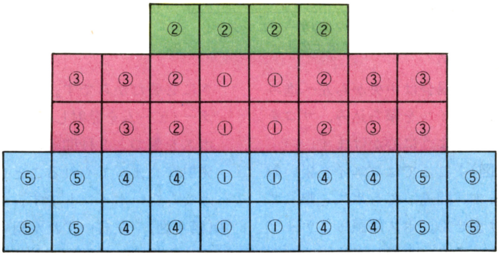
①ザ　コ＝6，B
　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り
②ボ　ス＝5，A
　ゴエイ＝5，D　うち各1機が体当り
③ゴエイ＝5，A
　ゴエイ＝5，D　うち各1機が体当り
④ザ　コ＝6，B
　ザ　コ＝6，C　うち各2機が体当り
⑤ザ　コ＝6，B
　ザ　コ＝6，C　うち各2機が体当り

9（1列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝6，B
　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り
②ボ　ス＝5，A
　ゴエイ＝5，A　うち各1機が体当り
③ゴエイ＝10，D　うち2機が体当り
④ザ　コ＝12，C　うち4機が体当り
⑤ザ　コ＝12，B　うち4機が体当り

10（2列縦隊）ミサイル＝2と同様

①ザ　コ＝6，B
　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り
②ボ　ス＝5，A
　ゴエイ＝5，A　うち各1機が体当り
③ゴエイ＝10，D　うち2機が体当り
④ザ　コ＝12，C　うち4機が体当り
⑤ザ　コ＝12，B　うち4機が体当り



《第1図》軍団の形成順番

⑪（1列分隊）ミサイル＝2機のうち1機が2発ずつ発射

①ザ　コ＝6，B
　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り

②ボ　ス＝6，A
　ゴエイ＝6，D　うち各2機が体当り

③ゴエイ＝6，A
　ゴエイ＝6，D　うち各2機が体当り

④ザ　コ＝6，B
　ザ　コ＝6，C　うち各2機が体当り

⑤ザ　コ＝6，B
　ザ　コ＝6，C　うち各2機が体当り

⑫（1列縦隊）ミサイル＝⑪と同様

①ザ　コ＝6，B
　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り

②ボ　ス＝6，A
　ゴエイ＝6，A　うち各2機が体当り

③ゴエイ＝12，D　うち4機が体当り

④ザ　コ＝12，C　うち4機が体当り

⑤ザ　コ＝12，B　うち4機が体当り

《第5表》ステージ別出現パターン

ステージ	出現パターン	加　速	ステージ	出現パターン	加　速
1	①	無	13	⑩	有
2	②	無	14	⑨	有
3	C. S.	—	15	C. S.	—
4	⑤	無	16	⑪	有
5	④	無	17	⑬	有
6	③	無	18	①	有
7	C. S.	—	19	C. S.	—
8	⑤	有	20	⑪	有
9	⑦	有	21	⑬	有
10	①	無	22	⑫	有
11	C. S.	—	23	C. S.	—
12	⑧	有	以後はステージ20～22のくり返し		

※C. S.はチャレンジング・ステージのこと　※「加速」は加速ポイントでの加速の有無

⑬（2列縦隊）ミサイル＝⑪と同様

①ザ　コ＝6，B
　ゴエイ＝6，C　うち各2機が体当り

②ボ　ス＝6，A
　ゴエイ＝6，A　うち各2機が体当り

③ゴエイ＝12，D　うち4機が体当り

④ザ　コ＝12，C　うち4機が体当り

⑤ザ　コ＝12，B　うち4機が体当り

この13パターンは第5表のようにステージに対応しています。

ノーマル・ステージ攻略法

●戦闘は常にデュアル・ファイターで！

人によりプレイ方法にちがいはあると思いますが，理想としては常にデュアル・ファイターの状態で戦うのがよいでしょう。

また，デュアル時に，攻撃力が増したからといっておごったりせず，常にすべてのミサイルをムダなく命中させるよう心がけましょう。

●オープニングが勝負の決め手！

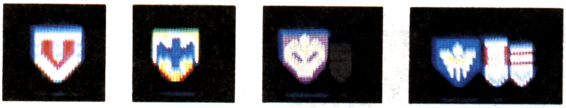
デュアル・ファイターは機体が横に広いため，波状攻撃には極めて弱くなります。そのため，5波あるオープニング・モード時にいかに敵を多く倒すかが重要なポイントです。

オープニング・モードは大きく分けた場合には，チャレンジング・ステージ直後のパターン，中間のパターン，直前のパターンの3とおりとなります。

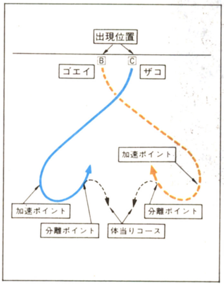
①～⑤の数字は編隊の出撃順を示しています。

★チャレンジング・ステージ直後のパターン

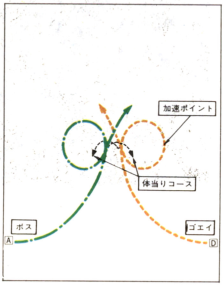
①**(第2図)**：まず，ステージ表示マーク(**写真11**)が出てから編隊が飛んでくるまでの時間を体で覚え，さらに出現位置も確実に覚え，敵が現われる前に位置，タイミングを予測してミサイルを撃ち込みます。この場合は中央から左へ進みながらミサイルを撃ち込み，ザコを全滅させるように心がけます。



《写真11》ステージ表示のマーク。左から50，30，20，10，5，1をあらわす



《第2図》オープニング
第1波その1



《第3図》オープニング
第2波その1

②**(第3図)**：ここではゴエイを狙い撃ちします。間違ってもボスを撃ってはいけません。ボスは誤ってデュアル・ファイターを崩してしまったときに必要だからです。ボスはトラクター・ビームを発射してくれますし，ボスを撃つと3秒間敵のミサイルの発射が止まってくれることも忘れてはならないポイントです。

③**(第4図)**：左右いずれか狙いやすいほうを集中して撃つとよいでしょう。

パターンは②と同じです。中央で敵のミサイルにはさまれないように注意します。

④(**第5図**)：パターンは①と同じです。左右いずれかに寄って敵の動きに合わせ，流れるように片側に集中砲火をあびせます。

またこのあたりでは，飛行中のギャラガを撃つ合間をぬって上部に待機中のギャラガも少しずつ撃ちましょう。それも，左右いずれか集中して狙ったほうがよいでしょう。

⑤(**第5図**)：パターンは前と同じですが，状況はまったく違います。ギャラガ攻略のポイントはここです。

体当りしてくるザコを全滅させてはいけないのです。体当りザコが全部撃破されるか，画面下方へ消えてしまった時点で敵の一斉攻撃がはじまるので，撃破せずに時間を稼ぎます。　敵の体当りをかわしながら一斉攻撃までの一瞬の間に左右いずれかのギャラガ（特にザコ）を撃ってしまい，さらに反対側へ一挙に走り抜け，いっせい攻撃をかけてくる敵を，端から順に撃破します。

この方法をうまく使うと敵のミサイルのはさみうちにあったり，端に追いつめられることがなくなります。

★中間面のパターン

①(**第2図**)：第1編隊は常に同じパターンです。

敵が加速をはじめる加速ポイントと，体当り型と軍団形成型に分かれる分離ポイントは常にY座標が同じです。

②(**第6図**)：命中しやすいのですが，調子に乗って全滅させないこと。編隊を全滅させるとつぎの編隊の出現が早まってしまい，対応が間に合わなくなるからです。

③(**第7図**)：前の逆パターン。注意点は同じ。

④(**第8図**)：オープニング・モード終了間近の注意は，さきほどと同じです。この編隊に注意をはらうよりむしろ第5編隊への準備（右に寄る）に気をつけたほうがよいでしょう。

⑤(**第9図**)：第5編隊の注意はいつも同じです。いっせい攻撃がはじまるまでのところが勝負の分かれ目であることを頭にたたき込んでください。

★チャレンジング・ステージ直前のパターン

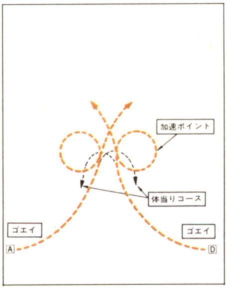
①(**第2図**)：これは他パターンと同様です。

その他の注意点として，敵のミサイルはファイターに対しアタリ判定が正確なので，確実によけなければならないのですが，ギャラガ本体の，ファイターに対するアタリ判定はかなり甘いので，多少無理して突込んでもよいということがあげられます。これはデモをみるとよくわかるはずです。

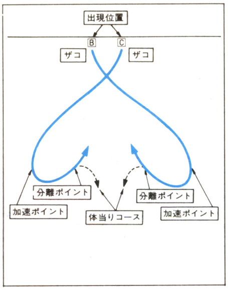
②(**第10図**)：何発か弾を撃ち込んでもよいのですが，ボスとゴエイなのでまったく撃たなくてもかまいません。ボスは4匹残すつもりでいきましょう。

③(**第11図**)：これもデュアル・ファイターだと当り過ぎてしまうので全滅させないよう気をつけましょう。

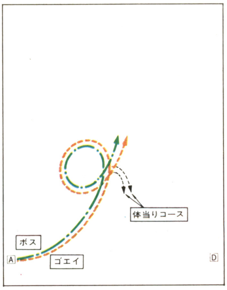
④(**第12図**)：注意点は同じです。敵のミサイルや体当りは紙一重（かみひとえ）でかわすようにします。



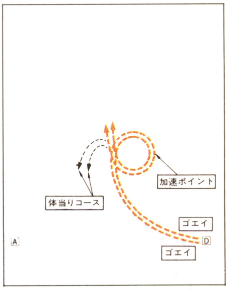
《第4図》オープニング
第3波その1



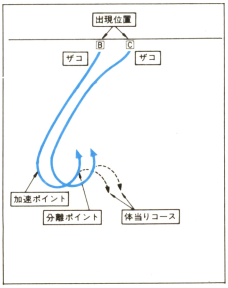
《第5図》オープニング
第4，5波その1



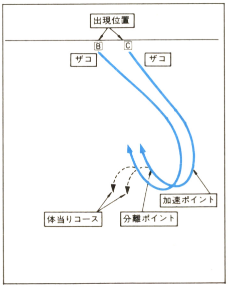
《第6図》オープニング
第2波その2



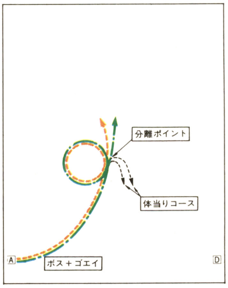
《第7図》オープニング
第3波その2



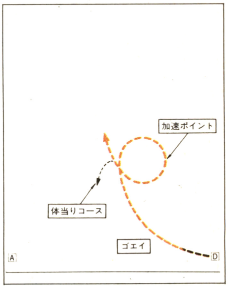
《第8図》オープニング
第4波その2



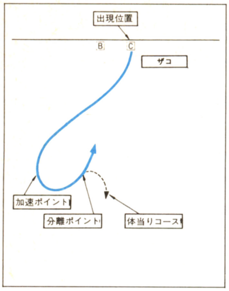
《第9図》オープニング
第5波その2



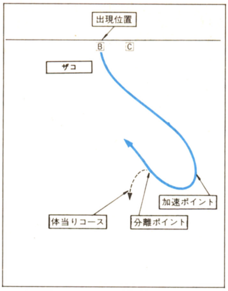
《第10図》オープニング
第2波その3



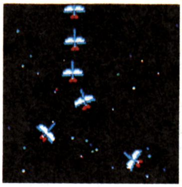
《第11図》オープニング
第3波その3



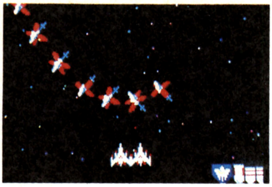
《第12図》オープニング
第4波その3



《第13図》オープニング
第5波その3



《写真12》チャレンジング専用のトンボ



《写真13》チャレンジング専用のモミジ

《写真14》チャレンジング専用の宇宙船タイプのキャラ

⑤(**第13図**)：注意点は同じです。全てのミサイルを必ず命中させるようにします。

その他のテクニック

★デュアル・ファイターがくずされたとき

1機になってしまったときは，オープニング・モード時に敵をあまり撃たないようにします。そして軍団整列後も，ボスが飛んでくるまでは撃たずによけまくります(ただし左右いずれかの端のほうは多少撃っておいてもよい)。

こうしたほうが，撃破するとすぐ出現する敵の攻撃に身をさらす危険がさけられるからです。

するとボスが飛んでくるのですが，最初のものはトラクター・ビームを発射しないので，これは撃破します。ここで3秒間の敵ミサイル停止時間ができますが，その間に待機中のザコ，ゴエイを端のほうから撃ちまくります。そして飛んできたトラクター・ビームを発射するボスにCAPTUREされてデュアルにもどります。

★DOT単位移動が決め手！

ギャラガはファイターを狙ってミサイルを撃ってくるので，端へ端へと逃げるときも大きく逃げず，紙一重でかわすようにし，少しずつ少しずつファイターをずらしていくと端に追いつめられにくくなります。

チャレンジング・ステージ解説

★(4n−1)ステージはチャレンジング・ステージだ

このステージでは8機1列縦隊（分隊)で5編隊のギャラガが出現します。ミサイルを撃たず，また，ファイターの位置までは敵が降りてきませんからぜったいにやられることはありません。

1編隊を全滅させるとボーナス・ポイントが加算されます。ポイントは以下のとおり。

ステージ	ボーナス・ポイント
3	1000pts
7	1000pts
11	1500pts
15	1500pts
19	2000pts
23	2000pts
27	3000pts
31	3000pts

以後 3000pts

ザコ，ゴエイ，ボスの配点はノーマル・ステージと同じです。それ以外の専用キャラクタ"トンボ"，"モミジ"，"宇宙船"(**写真12〜14**)はすべて160pts です。

終了後には撃墜数ボーナスが与えられます。

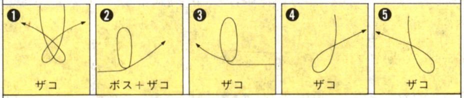
(撃墜数ボーナス)＝撃墜数×100

40機全滅させた場合は10000ptsのボーナスとなります。ただし撃墜数ボーナスはありません。

テクニックとしては，敵の飛行パターンを完全に覚え，待ち伏せして撃破することですが，この際，画面上部のスコア表示や，下部の残機・ステージ表示を目印にして軌道を覚えるといいでしょう。パターンさえ覚えれば全面パーフェクトも容易ですが，シングル・ファイターだとかなり難しい面もあります。

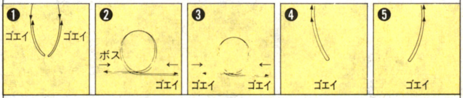
3面

①ザコを中央で攻撃
②ボス＋ザコを中央で攻撃
③ザコを中央で攻撃
④ザコを中央で攻撃
⑤ザコを中央で攻撃



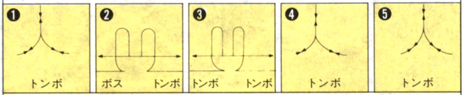
7面

①ゴエイを中央で攻撃
②ボスとゴエイを中央で攻撃
③ボスとゴエイを中央で攻撃
④ゴエイを中央で攻撃
⑤ゴエイを中央で攻撃



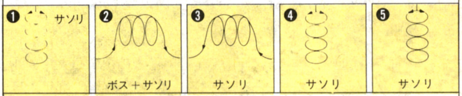
11面

①すぐ左から40％の位置に移動し攻撃
②自機の半分ほど左に移動し攻撃
③右から40％の位置に移動し攻撃
④これは①と同じ
⑤右から40％の位置に移動し攻撃



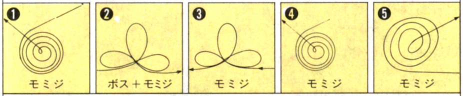
15面

①左から40％の位置。中心を狙う
②動きに合わせ左から右へ移動攻撃
③これは②の逆
④これは①と同じ
⑤右から40％の位置。中心を狙う
①④⑤共敵が重なったところを撃つ



19面

①③⑤ ②④ } 敵の左右の動きに合わせ，常に先頭を狙うようにして攻撃

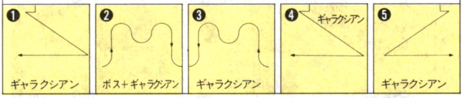


23面

①最後に下に下がったところで攻撃
②中央に敵が重なったときを狙う
③これは②と同じ
④これは①と同じ
⑤これは①と同じ

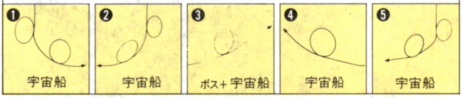
27面

①すばやく右に移動，敵が一番下におりたところを攻撃
②①の少し左の位置で待ち，おりてきたときに連射
③，④　左に行き②，①と同じ
⑤ここは①の逆



31面

①左から40％の位置でスタート。敵の流れに合わせて攻撃
②ここは①の逆
③，④左端に移動。出現と同時に多く撃破，動きながら攻撃，④は逆方向
⑤ここは②と同じ

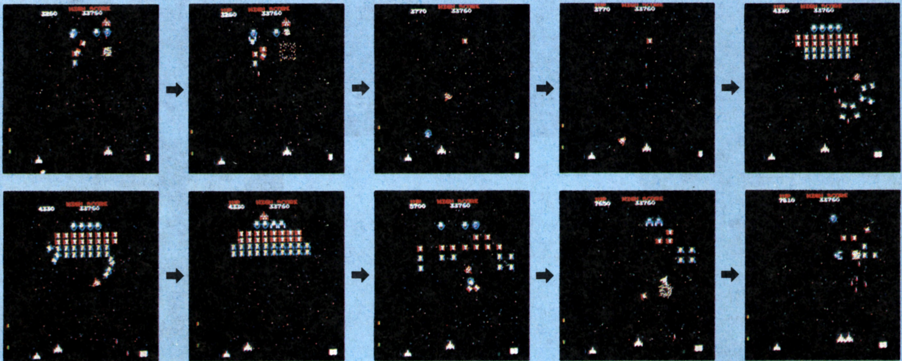


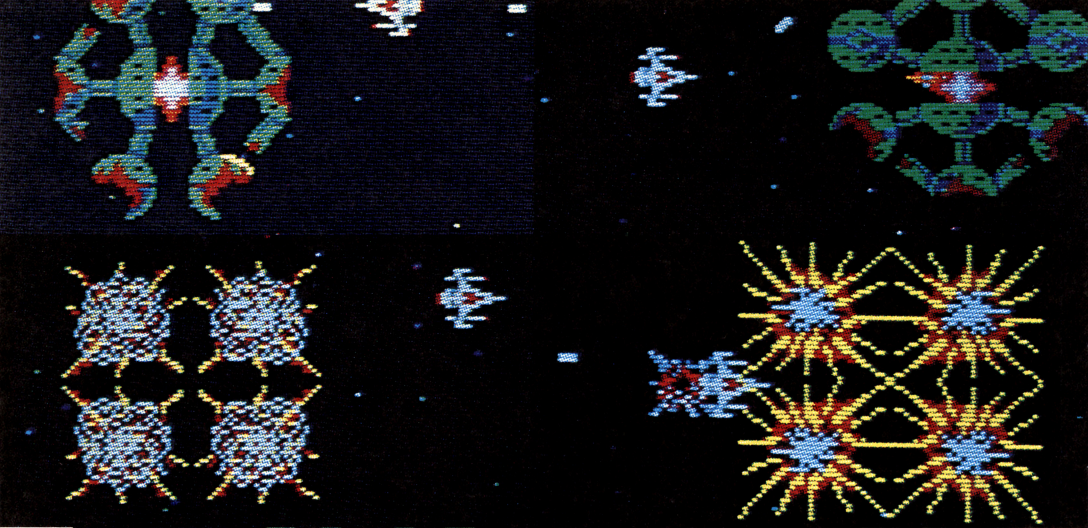
ファイターを連れたボスを軍団中で撃つと

ファイターを連れたボスを，軍団中で撃つと，ファイターは下がってきて，やがて画面から消えてしまいます。

つぎのふつうのステージの，オープニングの一番最後に，あらわれ，そのステージのボスにくっつきます。

写真はボスを撃ち▶命中！▶ほりょのファイターが下がり消え▶オープニングであらわれ▶軍団に入り▶ボスにくっつき▶攻撃▶それを回収し▶デュアルになったようすの連続写真です。





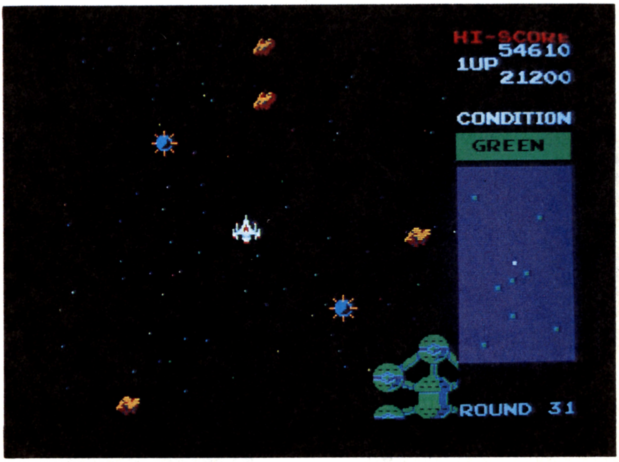
BOSCONIAN

―ボスコニアン―

Written by 響　あきら

全方向スクロール，コンピュータ合成ボイス，長岡秀星のイメージ・イラスト……1981年，数々の話題と共に発売されたのが，このボスコニアンです。息もつかせぬ，スリリングなゲーム展開は，いつプレイしても熱中させてくれます。

How to PLAY



《写真１》ボスコニアンの画面。中央が自機で，８方向スクロールをする

８方向レバーと発射ボタン一つで，ファイターを操作します。このファイターは発射ボタンで前後同時にミサイルを撃つことができます。ゲームの目的は，宇宙空間内の敵基地を壊滅させること。全部破壊すればラウンドクリアです。また，レーダーにより，敵基地とファイターの位置や，編隊攻撃機の位置を知ることができます(**写真１**)。

情報を把握せよ！

★コンディション表示

昔なつかしいパソコン・シミュレーション・ゲームを思わせるようなコンディション表示が画面右側にあらわれます。

GREEN	：敵の攻撃なし
YELLOW	：敵ミサイルの攻撃中(戦闘中)
RED	：総攻撃

《写真２》コンディション・グリーンの表示

《写真３》コンディション・イエローの表示

《写真４》コンディション・レッドの表示

また，この場所は編隊攻撃(Formation Attack)のとき，編隊の形の情報が得られます(**写真５**)。

★レーダー

バトル・フィールドの宇宙空間は閉じた宇宙になっていて，レーダーの端に消えると反対側の端から出てくることができます（つまり，宇宙に果てはないのだ)。

敵基地は緑のドット，ファイターは白のドット，敵編隊は赤のドットで表示されます。

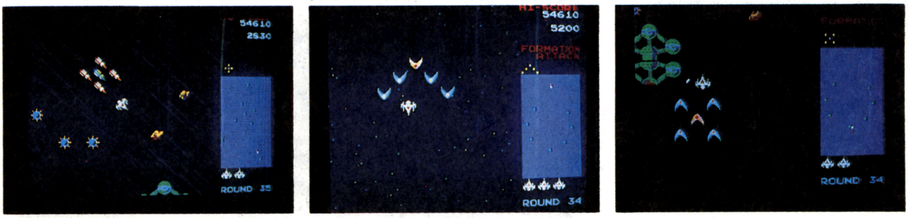
このレーダーは，たいへん重要な表示部分です。

敵をかわしながら，攻撃目標である敵基地の場所をつかみ，どの方向からが，一番近いかを知ったり，編隊のくる方向をつかんだりできます。

レーダーと，プレイ画面とを同時に見ながらプレイできるようになれば，かなりの得点が得られるでしょう。

このテクは，ラリーXなどと同じテクニックです。

ぜひ身につけておきましょう。



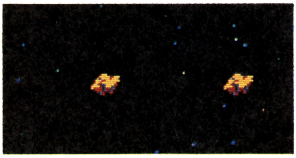
《写真５》各パターンの編隊情報がレーダの上に表示される

キャラクター紹介

★ファイター：８方向に進むスペース・パトロール機。運動性能が良く，前後同時に２連射することができます（**写真６**）。

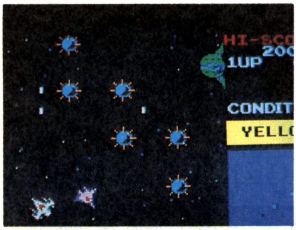
《写真６》マイシップ

★小惑星（しょうわくせい）**(10pts)**：その昔，巨大な惑星が砕け散ってできたといわれている小惑星です（**写真７**）。



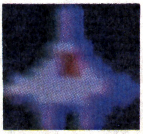
《写真７》小惑星

★宇宙機雷（うちゅうきらい）**(20pts)**：宇宙海賊が防衛線のために，宇宙空間に放出したもの。爆発したときに近くにいると誘爆されるので注意されたし（**写真８**）。



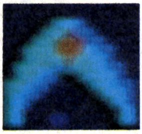
《写真８》宇宙機雷

★アイヒ型ミサイル(50〔100〕pts)：ファイターをしつこく追いかけてくるミサイル。特に正面からの攻撃は気をつけて。こいつは手強（てごわ）いぞ（**写真９**）。



《写真９》アイヒ

★プルーア型ミサイル(60〔120〕pts)：ファイターを囲むように攻撃してきますが，たいして強くありません（**写真10**）。



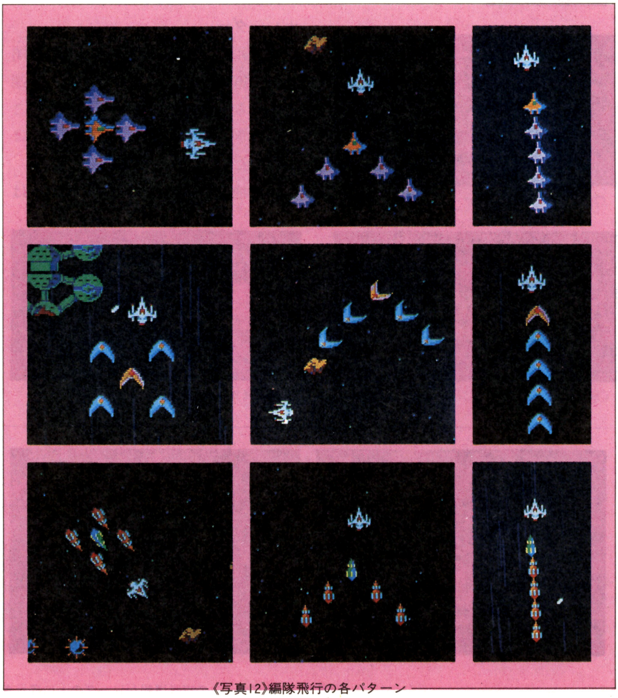
《写真10》プルーア

★エッドール型ミサイル(70〔140〕pts)：４ラウンド以降，敵基地の中心部から直線的に発射されます。スピードが速いので要注意（**写真11**）！

《写真11》エッドール

★編隊攻撃(全滅ボーナス500〜1500pts)：［BATTLE STATIONS］のかけ声と共に敵基地から出撃してきます（**写真12**）。パターン数は３×３＝９パターンで，編隊は５機構成となっていますが，そのうち１機は，他の編隊機と色がちがいます。これは編隊司令機で編隊の「目の役目」をします。編隊はファイターを狙って突っ込んでくるのですが，この司令機を破壊すれば，他の編隊機は散々になってしまいます。つまり編隊を全滅させる自信のない人は，早めに司令機を破壊すればいいし，全滅のボーナス・ポイントがほしい人はなるべく最後に司令機を破壊すればいいのです。

★偵察機（ていさつき）**(200〜？pts)**：偵察機（**写真13**）は攻撃してきません。なぜなら偵察が目的だからです。しかし，甘く見てこの偵察機を画面から２



《写真12》編隊飛行の各パターン

《写真13》偵察機（スパイ・シップ）

回ほど逃がすと，タイヘン，タイヘン。敵の総攻撃が開始されます。この総攻撃のスゴサは（ゼビウスの16エリア）^{2}というところかな。とにかく偵察機がでてきたら必ず撃破しましょう。

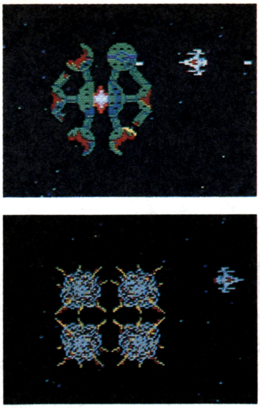
★敵基地(1500～2700pts)〔砲台 200pts〕：敵基地を壊滅（かいめつ）するにはつぎの二つの方法があります。

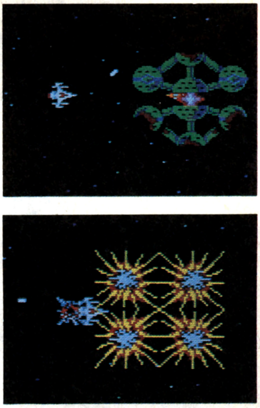
Ⓐ6個の砲台をすべて破壊する（**写真14**）。

Ⓑ中心部にミサイルを撃ち込む。ただし，シェルターが開いているときのみできる(**写真15**)

砲台をすべて破壊するほうが点数が高くなるけど，それだけ危険もともないます。また4ラウンド以後は，シェルターが開くと同時に，エッドール型ミサイルが中心部から発射されるので十分に気をつけよう。

とにかく基地をやっつけなければいけないのだからガンバルしかない！


《写真14》砲台をすべて破壊！


《写真15》中心部を攻撃

テクニックだよ～ん

敵基地を破壊しろ

敵基地を破壊するのに後半は中心部を狙ったほうが無難です。しかし，砲台もいくつか破壊しておかないと敵基地に近づくことさえもできないので，片側の2～3個の砲台を破壊しましょう。また砲台を破壊するときは，真下，真横よりも，斜めから攻撃したほうが安全です。

障害物をうまく活用しよう

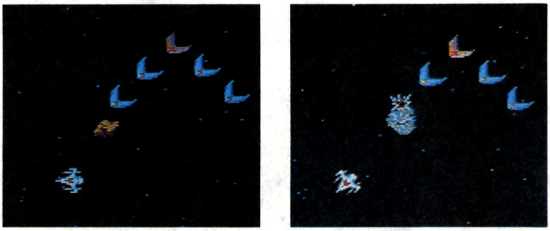
敵基地の発射する弾や，小惑星，機雷などは，ファイターと同様，敵ミサイルにも当り判定があります。つまり，これらをうまく利用すれば，ファイター一の防御の役割を果たしてくれます。

編隊攻撃は誘爆せよ！

編隊攻撃が近づいてきたら，機雷や小惑星地帯に誘い込んで一気に全滅させましょう。障害物を利用した応用テクです(**写真16**)。

編隊攻撃は反撃のチャンス!!

編隊攻撃中は他の敵ミサイルの攻撃がほとんどありません。この時を利用して，敵基地を破壊しよう。特に偵察機を撃ち逃がして，総攻撃になった場合は，この方法はとても効果的です。


《写真16》小惑星を利用して敵をやっつける

隠れキャラ発見!!

なんとボスコニアンにも隠れキャラクターが存在した。とても品のいい感じの隠れキャラクターなので，デカデカと紹介しちゃう。

★刃??

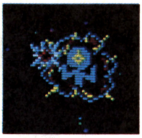
《写真17》刃と読めるパターン

敵の爆発パターンの中に"刃"という文字が(**写真17**)！ なぜだろうと頭をひねったけど結局わからなかったので，こっそり開発者に聞いてみると……。

「あ，あれは，バイクの名前ですよ。ボスコニアンの開発当時にそのバイクが欲しかったもんで，つい入れちゃったんですよ」と教えてくれました。めでたし，めでたし。

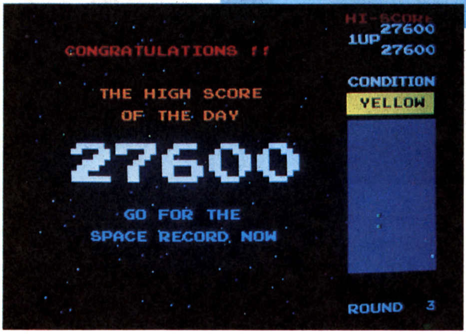
これ何だ？

写真18はファイターの爆発パターンに入っている隠れキャラです。このキャラはなんとなく，ギャプラスのブルーシップ（変身後のファイター）に似てるような気がするけど，なんだろうね。



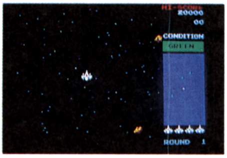
《写真18》これは何かな？

各ラウンドの写真

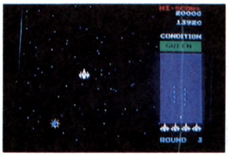


《写真19》ハイスコア表示
ラウンド１から24の画面。敵基地の配置は後半になるとくりかえしになる

ラウンド 1

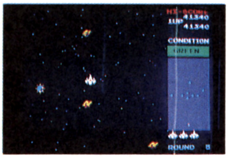


ラウンド 2

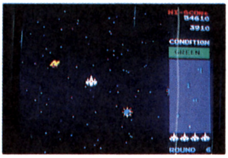


ラウンド 3

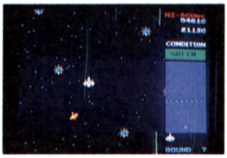
ラウンド 4



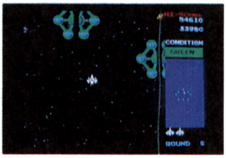
ラウンド 5



ラウンド 6

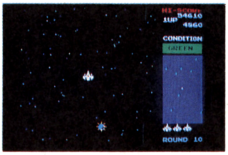


ラウンド 7

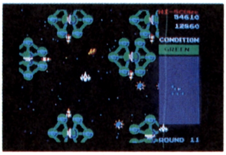


ラウンド 8

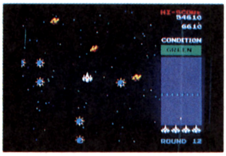
ラウンド 9



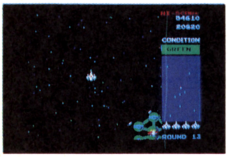
ラウンド 10



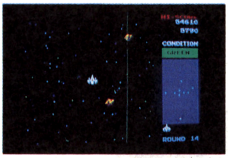
ラウンド 11



ラウンド 12

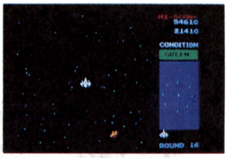


ラウンド 13

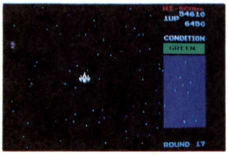


ラウンド 14

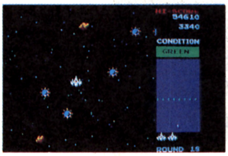
ラウンド 15



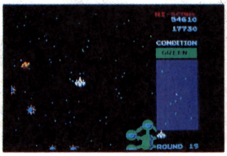
ラウンド 16



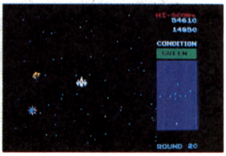
ラウンド 17



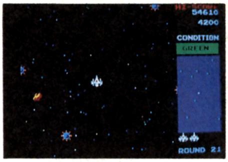
ラウンド 18



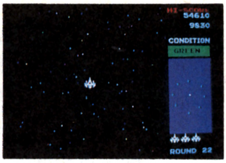
ラウンド 19



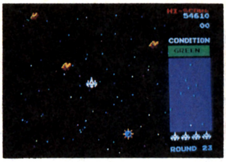
ラウンド 20



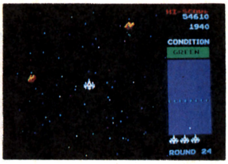
ラウンド　21



ラウンド　22



ラウンド　23



ラウンド　24

ボスコニアン小話

★え！ ボスコニアンにも 二つのバージョン

ボスコニアンには，二つのバージョンがあったんです。新ボスコニアンになって変更された点は，やさしくなったこと，ボタンを押していると弾を連射すること，MAPが変わったことぐらいかな。今回の記事（マップなど）は旧ボスコニアンだから，そのつもりで。

★なんと，256ラウンドになると……

友人のSHYPER氏が話をしてくれたことによると，ボスコニアン（新バージョン）は256面になると，２面のMAPにもどり，そして恐しい速さで８方向スクロールするそうです。ファイターを一定方向にしているとすぐに何かに体当りをしてしまうので常にレバーをぐるぐると回していないといけないほど速いらしい。こんなことをプログラムしてあるのも驚くべきことだけど256面までいったSHYPER氏もすごい。まさにゲームをきわめるっ！といったところだね。

★なんて言っているのかな。コンピュータ・ボイス

ボスコニアンの特徴の一つにコンピュータ・ボイスがあります。でも本格的な発音なのではっきり言って何て言ってるやらほとんどわからないので，ここに全部紹介します。

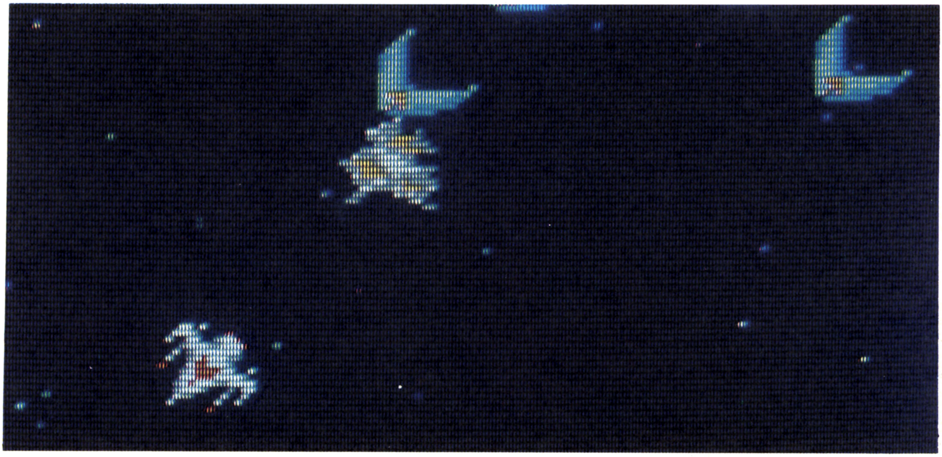
●最初のスタート時
BLAST　OFF（ブラスト・オフ）
（発進せよ）

●敵ミサイル接近
ALERT（アラート）
（警戒せよ）

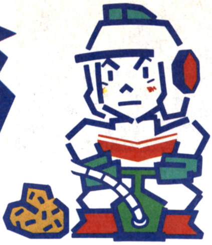
●敵編隊出撃時
BATTLE　STATIONS
（バトル・ステーションズ）
（敵編隊接近）

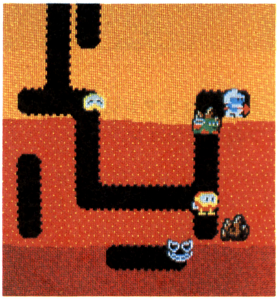
●偵察機出現
SPY　SHIP　SIGHTED
（スパイ・シップ・サイテッド）
（偵察機発見）

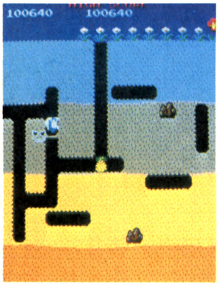
●総攻撃
CONDITION　RED
（コンディション・レッド）
（緊急事態）



DIG DUG
ディグダグ®







戦略的穴掘りビデオゲーム「ディグダグ」。4方向レバーで地中を4方向に掘り進み，ボタンでモリを投げ「プーカァ」や「ファイガー」をパンクさせよう。

1982年に発売され全国的にブームを巻きおこしました。

Written by 手塚一郎

キャラクター紹介

ディグダグ：

プレイヤーが操作するキャラクターです。地中を掘り進んで，ポンプや岩でモンスターを全滅させるために活躍します。

プーカァ：

水中メガネをかけた赤いビーチ・ボールのようなキャラクターです。これといった特徴はありませんが，ディグダグをしつこく追ってくるので甘くみないように。

ファイガー：

緑色の怪獣。ツバサが白く光ると火を吐いてきます。この火に触れるとディグダグはやられてしまうので気をつけてください。なお，火は横にしか吐いてこないので，これを上手に利用しましょう。

岩：

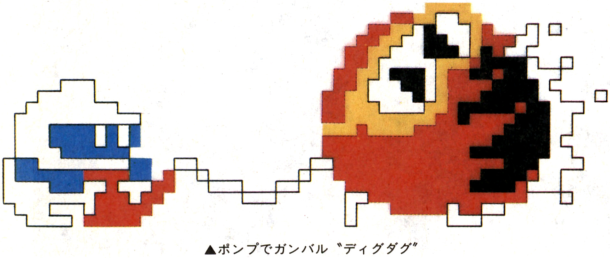
たかが岩，されど岩。ディグダグがこの下を掘ると落下します。モンスターはポンプでパンクさせるよりも，岩でつぶしたほうが点数が高いのです。一度に多くのモンスターをつぶせるようになればハイスコアも夢じゃない!?ディグダグがつぶされるともちろん死んでしまいます。

花：

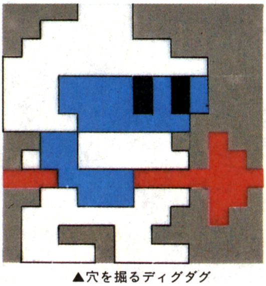
ただの花。ラウンド数を表示してくれる。ただそれだけ。

ベジタブル・ターゲット：

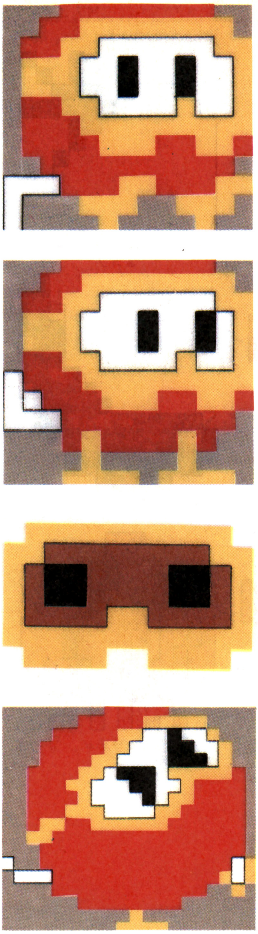
野菜っ！ 岩を二つ落下させると出



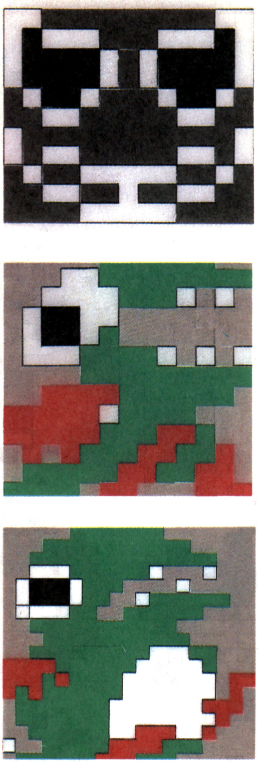
▲ポンプでガンバル〝ディグダグ〟



▲穴を掘るディグダグ

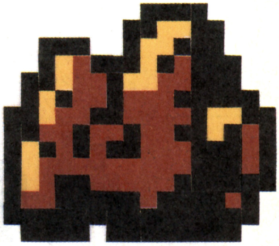


▲プーカァ



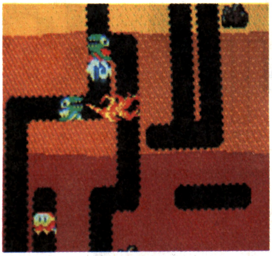
▲ファイガー

▲岩つぶれプーカァ

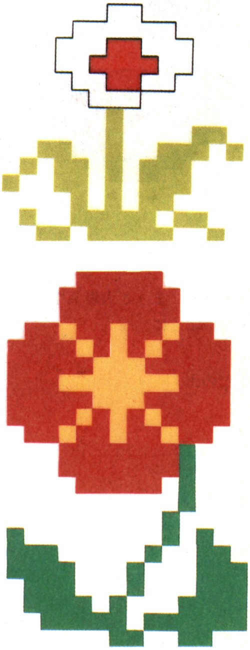


▲岩

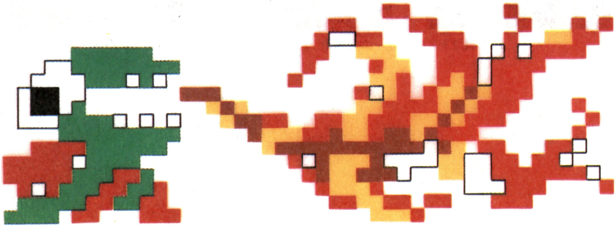
現します。ラウンド数によって何が出るかきまっています。点数は400点から8000点まで様々です(**第1表**)。ハイスコアを狙うには絶対に取ったほうがよいのですが，取りにいってモンスター



《写真１》ファイガーのツバサが白く光るのが，火吹きの合図。怒った怒った！



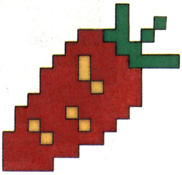
▲ラウンド表示の花

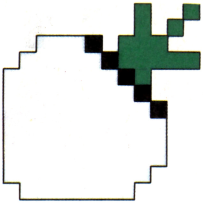


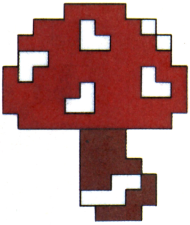
▲火をはくファイガー

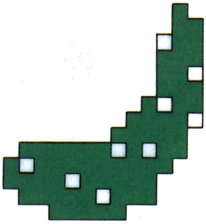
《第1表》ベジタブル・ターゲットの出現ラウンド数と得点一覧

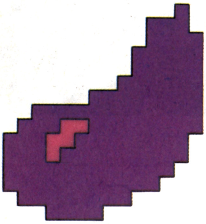
ラウンド数	キャラクター	得　点
1	にんじん	400pts
2	かぶ	600pts
3	きのこ	800pts
4	きゅうり	1,000pts
5	きゅうり	1,000pts
6	なす	2,000pts
7	なす	2,000pts
8	ピーマン	3,000pts
9	ピーマン	3,000pts
10	とまと	4,000pts
11	とまと	4,000pts
12	たまねぎ	5,000pts
13	たまねぎ	5,000pts
14	すいか	6,000pts
15	すいか	6,000pts
16	ギャラクシアンのボス	7,000pts
17	ギャラクシアンのボス	7,000pts
18	パイナップル	8,000pts

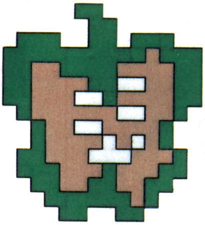

▲ニンジン

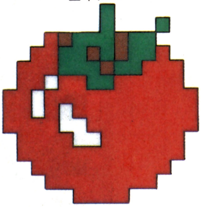

▲カブ

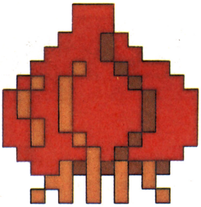

▲キノコ

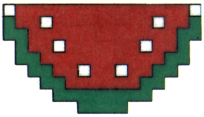

▲キュウリ

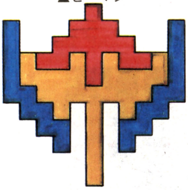

▲ナス

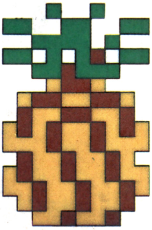

▲ピーマン


▲トマト


▲タマネギ

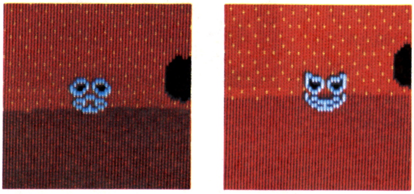

▲スイカ

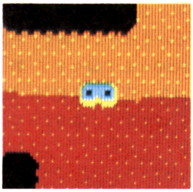

▲ギャラクシアン


▲パイナップル

にやられてしまうと大爆笑なので無理をしないように。

土：
　ただの土。


《写真2》ファイガーの目変化


《写真3》プーカァの目変化

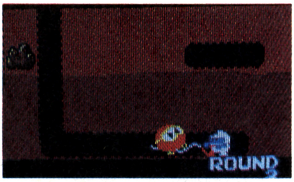
テクニック大研究

★なぜディグダグは掘るのか？
そこに土があるからさっ！

ディグダグというゲームの基本は文字通り掘ることにあります。それはナゼでしょう？　第一に土を掘ると1ブロック（16×16ドット）ごとに10Ptsずつ点数が入るからです。第二に掘りかた一つでゲーム内容が大きく変化してしまうからです。プーカァやファイガーは土のあるところは目変化してきます（**写真2，3**）。土中のモンスターはモリを投げてパンクさせたり，岩でつぶしたりできないのです。だからモンスターを目変化させないためにも掘って掘って掘りまくることが必要になってくるのです。しかし，ただ掘ればいいわけではないのです。

大勢のモンスターに追いかけられても上手に掘ればモンスターを分散させることもできるし，岩の下へモンスターを誘導したり…などなど数多くの使いかたがあります。ディグダグが「戦略的穴掘りゲーム」と呼ばれるのもこのためです。

掘りかたの奥義をきわめたときこそディグダグのほんとうのおもしろさがわかることでしょう。



《写真4》深いところほど高得点

《第3表》まとめつぶしの得点表

モンスター数	得　　点
1	1,000
2	2,500
3	4,000
4	6,000
5	8,000
6	10,000
7	12,000
8	15,000

★モンスターを確実にしとめる。
これがプクプクポンさっ！

ディグダグの持っているモリでモンスターを刺し，ポンプでふくらませて割る。これが「プクプクポン」です。むずかしい面や初めての面は岩でモンスターをつぶして高得点を狙うよりプクプクポンで生き残ることが大切です。少しよゆうが出てきたら同じプクプクポンでも点数が高くなる方法を試してみましょう。その方法は二つあり，一つは地層のより深いところでモンスターをパンクさせることです（**写真4**）。ヘタをすると1匹につき最高800点の差がでてしまいます（**第2表**）。もう一つはファイガーを横からパンクさせることです。同じ地層にいても縦からパンクさせたときと横からパンクさせたときは2倍も点数が違うのです。欲ばりすぎるとファイガーの火でやられてしまうので注意してください。

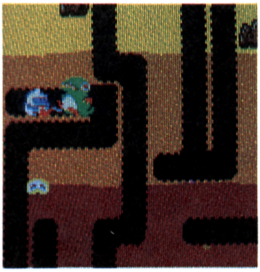
《第2表》パンクの得点表

	プーカァとファイガーをタテから打ったとき	ファイガーを横から打ったとき
地上及び第１層	200点	400点
第２層	300	600
第３層	400	800
第４層	500	1000

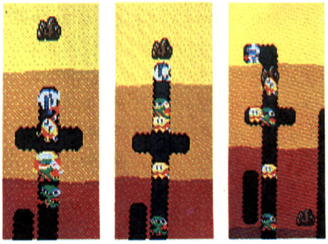
手間がかかりますが，縦である程度ふくらませておいてからファイガーの横へ行き，そこでパンクさせるという方法が安全でしょう。

★大量得点を狙え！　必殺岩石落とし

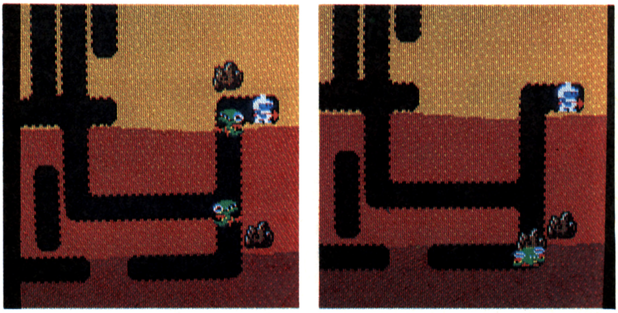
ハイスコアを狙うのなら，いくらプクプクポンをくり返してもダメです。岩石落としの比ではないからです。たとえば，モンスター1匹で1000点，モンスター2匹で2500点，3匹だと4000点……というように爆発的に点数が高



《写真5》ファイガーは，どうせやるなら横方向から

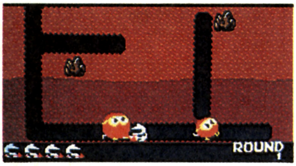


《写真7》モンスターを足止めして，モンスターを集める。そして，まとめてやっつけるんだ！



《写真6》ふくらませて動けなくしてから岩落とし

《写真 8》これぞ風船抜き！



《写真 9》2 匹足止め成功！

くなっていくからです(**第 3 表**)。

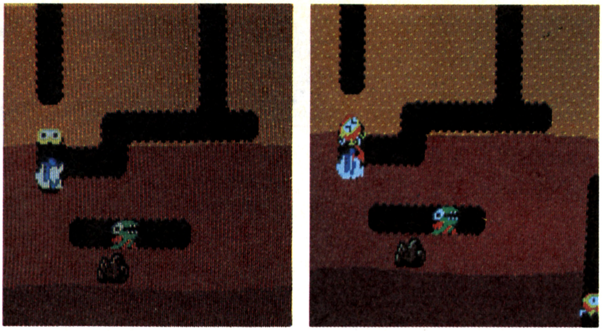
この岩石落としも，ただ適当に岩を落とすというだけではいけません。そこで他のテクニックと複合させるやりかたが必要となってきます。

「掘りかた」との複合テクニックでは，上手に掘って，モンスターを岩の下へ誘動してつぶしたり，岩の下にモンスターがたまりやすくするようなワナをつくる方法があります。また，「ポンプ」との複合テクニックは，モンスターをポンプでふくらませて動けなくしてから岩を落としたり(**写真 6**)，岩の下でモンスターをふくらませたりしぼませたりをくり返して他のモンスターを集めたりもできます。

●これで君もディグダグ博士っ！ 禁断のディグダグ用語集

風船抜き

ポンプでふくらませたモンスターは通過できることを利用したテクニック。



《写真11》目変化打ちでピンチをさけよう

これを発展させた技も数多くあるぐらい基本的な技です(**写真 8**)。

2 匹足止め

モンスターが同じ方向から 2 匹追いかけてきたときに使用します。はじめにふり向いてすぐ，手前のモンスターをふくらませます。そのうしろを通過してもう 1 匹のモンスターが出てくるので，それもふくらませます。するとはじめにふくらませたモンスターがしぼんで再び追ってきますからまたふくらませて……。これをくり返して他のモンスターを集めたりもできます（**写真 9**）。

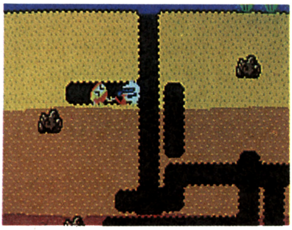
2 段風船抜き

これはモンスターを 2 匹続けて「風船抜き」するテクニックです。まず 2 匹のモンスターのうち，手前のやつをポンプでふくらませます。そしてふくらませたモンスターのうしろをディグダグの顔が少し出るところまで進み，2 匹目のモンスターをふくらませて通過します。タイミングさえ合っていれば 3 匹であろうと 4 匹であろうとできるので練習あるのみ(**写真10**)。

目変化打ち

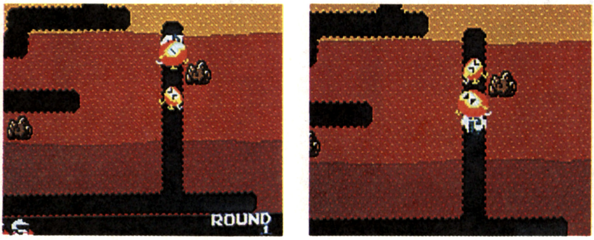
目変化しているモンスターも通路にでるともとの姿にもどります。目変化

《写真12》グフフフ。陰険打ちしちゃった

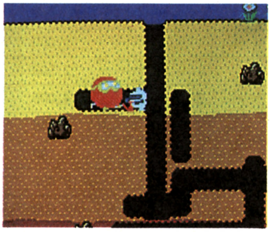


《写真13》チクとさし

《写真14》プッとさし



《写真10》2 段風船抜きはこうやる



《写真15》ふとらせておく

の最中はモリを打ち込めませんが，通路に出る寸前の目変化は打つことができるのです(**写真11**)。

陰険打ち(いんけんうち)

ファイガーの火は隣りあった通路にもとどく火を吐きます。ディグダグをプレイしたことのある人なら一度はこれでくやしい思いをしたことがあるでしょう。でも壁をつきぬけるのはファイガーの火だけではありません。ディグダグのモリも壁がうすければ隣りの通路にいるモンスターにとどくのです(**写真12**)。

このヒキョウなテクニックを陰険打ちといいます。

チクとさし

ボタンをチョンと少しだけ押してモリを投げ，モンスターを「チク」とさすこと(**写真13**)。

プッとさし

ボタンを押してモリをさして，モンスターが「プッ」とふくらんだらはなすこと(**写真14**)。

プクプク

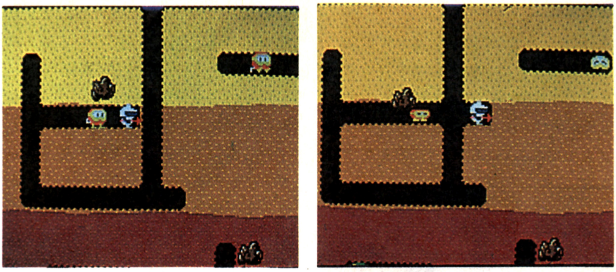
ボタンを押してモリをさして，モンスターを2段階ふくらませたらはなすこと。

ふとらせておく

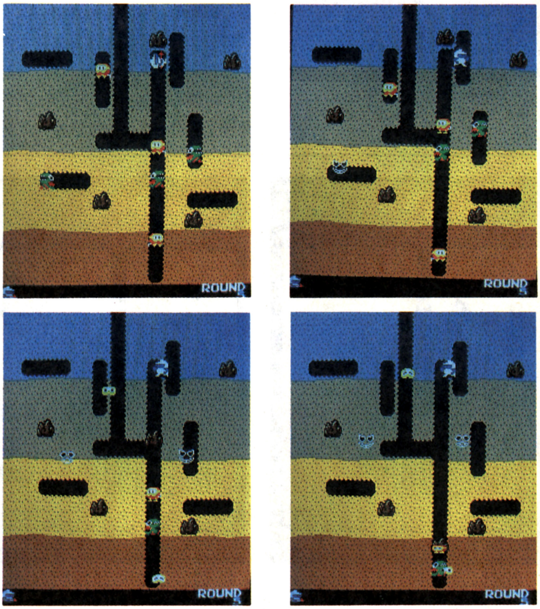
モンスターを「プクプク」の状態にしておいてから，モンスターが1段階しぼんだら1段階ふくらませて再び「プクプク」にしておきます。この動作をくり返すことを「ふとらせておく」といいます(**写真15**)。

陰険落とし

モンスターはふくらませたら，しぼむまで動けません。これを利用して岩の下でモンスターをふくらませ，モンスターがしぼんで動き出す前に岩を落としてつぶしてしまうという暗いテクニックです。



《写真16》タイミング落としは，敵との間かくがポイント

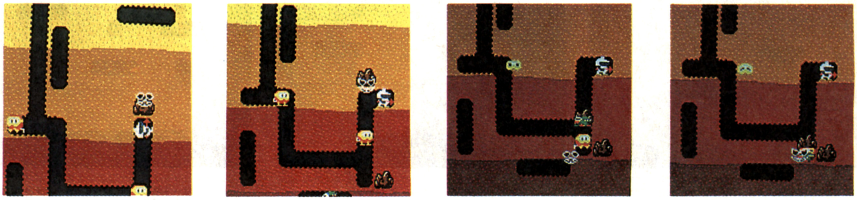


《写真17》病気掘りでは，岩の下を深く掘り下げ，敵を集めたら，逃げることのできる横通路のない方向へ動いて岩を落とす。タテ穴が長いと目変化して逃げはじめるものもあるから，岩の落下中にふり返るとよい

タイミング落とし

ディグダグが岩の下の土を掘ると約2秒後に岩は落下します。

このタイミングをおぼえてしまえば，岩の下を横切り，うしろに引きつれてきたモンスターをつぶしてしまう「タイミング落とし」もできるようになります(**写真16**)。



《写真18》岩に入った目変化を，タイミングよく落とす！ 写真の例は，その他の敵を2匹もついでにつぶしているウルトラ・テクのようす

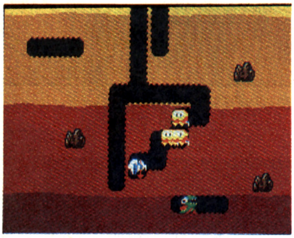
病気掘り

「岩石落とし」では岩を落とす縦穴が長ければ長いほど数多くのモンスターをその中に誘いこむことができます。

モンスターの基本的な動きはディグダグを追うことにあります。岩を落とされるとモンスターは逃げ出しますがその時でさえディグダグのいる横方向へ行こうとするのです(**写真17**)。

以上の二つから生まれたのが「病気掘り」です。まず落としたい岩の少し下から岩の下へ向かって横へ掘り進みます。岩の真下へきたら下へ掘り下がり，十分掘ったらこんどは上へ掘り上がってモンスターを待ちます。モンスターが来たら「足どめ」でモンスターをためて岩を落とします。このとき，重要なのがディグダグが岩を落としてから移動する方向なのです。

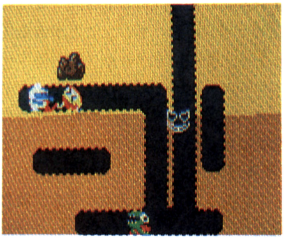
岩を落とされて逃げるモンスターもディグダグと同じ方向に行こうとするので，横穴のない方向にディグダグを移動させるように心がけましょう。



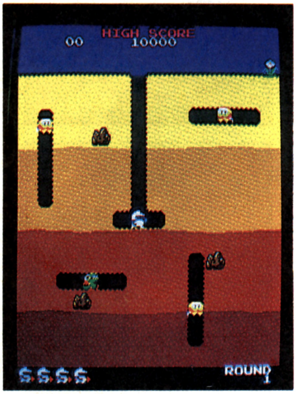
《写真19》階段状に掘りすすんだほうが，スピードがある

タイミング目変化落とし

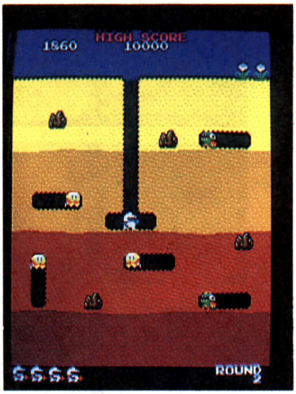
目変化したモンスターは土中をディグダグとの最短距離を進んできますが，通路から1ブロックのところにくるとディグダグの位置に関係なく通路へ入ろうとします。



《写真21》マスターしておきたいパラライザー横打ち

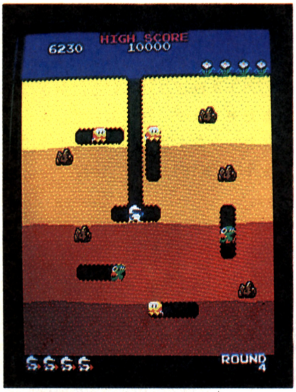


ラウンド1：▶プーカァ＝3▶ファイガー＝1▶岩＝3▶ベジタブル・ターゲット＝ニンジン▶目変化の順番：上左→上右→下右→下左

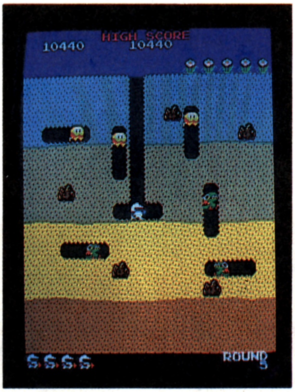


ラウンド2：▶プーカァ＝3▶ファイガー＝2▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝カブ▶目変化の順番：下中→上左→下右→下左→上右

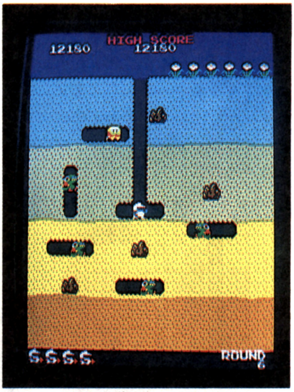
ラウンド3：▶プーカァ＝3▶ファイガー＝2▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝キノコ▶目変化の順番：上中→上左→下中→上右→下右



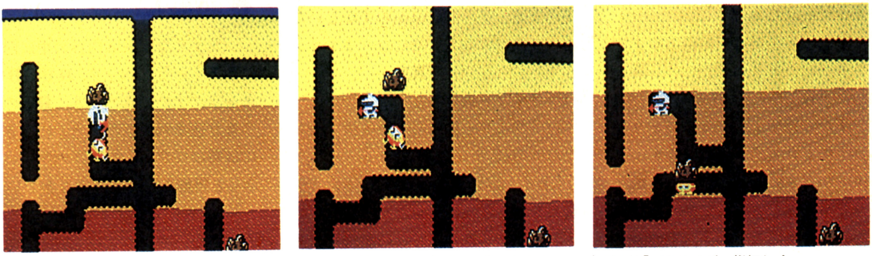
ラウンド4：▶プーカァ＝4▶ファイガー＝2▶岩＝5▶ベジタブル・ターゲット＝キュウリ▶目変化の順番：上左→下中→上中→下右→下左



ラウンド5：▶プーカァ＝3▶ファイガー＝3▶岩＝5▶ベジタブル・ターゲット＝キュウリ▶目変化の順番＝上右→上中→上左→右下→中右→左下



ラウンド6：▶プーカァ＝2▶ファイガー＝4▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝ナス▶目変化の順番＝上左→上左→中左→下右→下左→下中

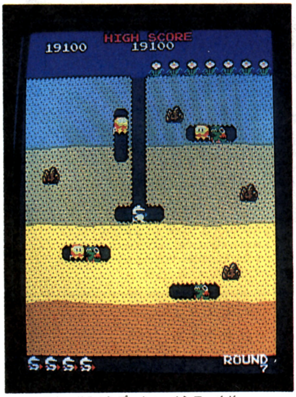


《写真20》岩が落下する前にふり向いて，敵を止め，すばやく横へかわす！　これぞ大技「パラライザー縦打ち！」

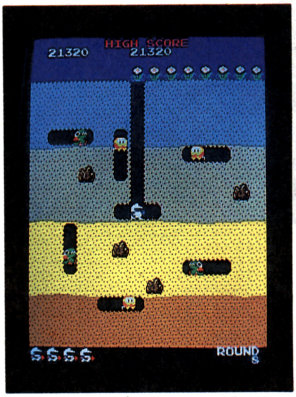
この目変化をも利用したテクニックがあるのです。まずディグダグを岩の真下へ移動させます。そして目変化しているモンスターを岩の近くにおびきよせ，モンスターが目変化から本来の姿にもどる瞬間に岩を落とします。タイミングさえつかんでしまえば楽勝でしょう（**写真18**）。

階段掘り

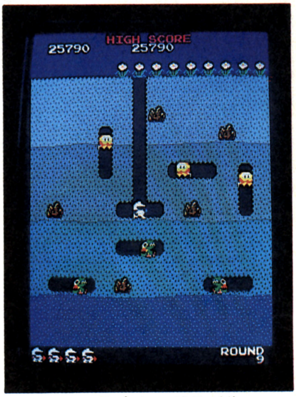
ディグダグの動きは真っすぐに進むよりも，曲がったほうがスピードが速くなるようになっています。だからモンスターに追われたときや，ベジタブル・ターゲットを取りに行くときはくねくねと曲がりながら進むようにしま



ラウンド７：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝３▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝ナス▶目変化の順番＝上中→下左→上右→上中→下左→上右→下右



ラウンド８：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝３▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝ピーマン▶目変化の順番＝上中→上中→上右→下中→下右→下左→上左



ラウンド９：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝４▶岩＝５▶ベジタブル・ターゲット＝ピーマン▶目変化の順番＝上右→上左→上中→上中→下左→下左→下中→下右

ラウンド10：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝４▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝トマト▶目変化の順番＝上右→上中→下右→上右→上中→中右→中左→下左

ラウンド11：▶プーカァ＝３▶ファイガー＝４▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝トマト▶目変化の順番＝中左→中左→上右→上左→中右→上左→下左→上右

ラウンド12：▶プーカァ＝４▶ファイガー＝４▶岩＝４▶ベジタブル・ターゲット＝タマネギ▶目変化の順番＝上右→上左→上中→上中→下右→下右→下中→上左

しょう(**写真19**)。

パラライザー縦打ち

岩の下を掘ってから岩が落ちるまでに約2秒の間があります。この一瞬を利用した大技が「パラライザー縦打ち」です。下から掘り上がって，ちょうど岩の真下でモンスターを待ちます。モンスターが近ずいてきたらスグに振り返り「チクとさし」をして横へ逃げます。これで確実にモンスターをつぶすことができますが，少しでもモタモタするとディグダグも岩につぶされてしまいます。タイミングがむずかしいため一度成功するとクセになります（かどうか知らない)(**写真21**)。

パラライザー横打ち

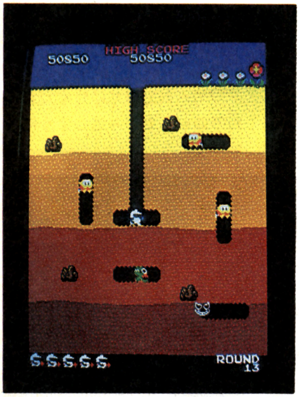
パラライザー縦打ちを単に横でやっただけの技。

「タイミング落とし」のタイミングが合わないときに使用したり，失敗しても岩につぶされたりしないのでぜひチャレンジしてみてください（**写真20**)。

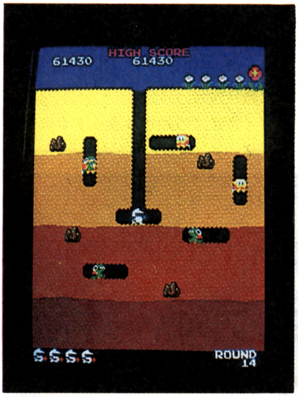
●最後に

シンプルなゲーム内容の中に隠された数多くのテクニック，良質のBGM，キャラクタのできの良さ。最近の複雑で盛り込まれすぎたゲームに飽きた人には特にプレイしてほしいゲームです。きっと新鮮な感動があることでしょう。

「今さらディグダグなんて……」などと言わないで。



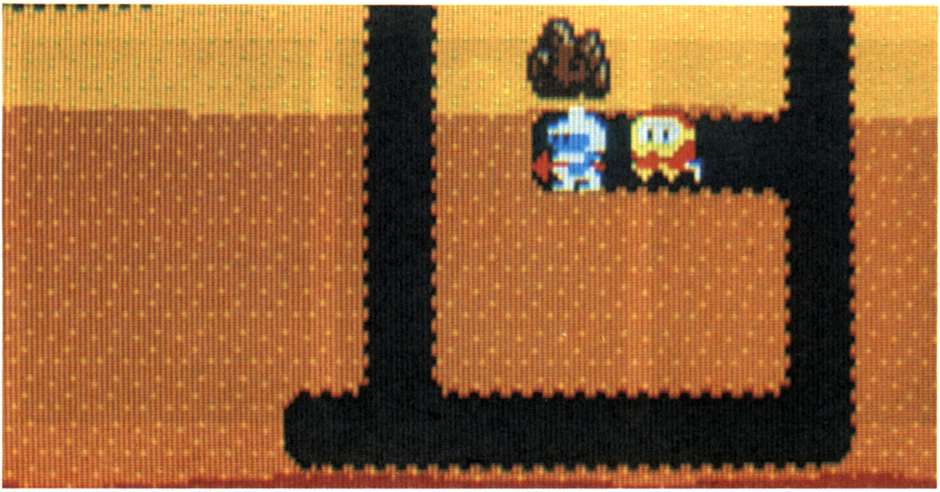
ラウンド13：▶プーカァ＝4▶ファイガー＝4▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝タマネギ▶目変化の順番＝下右，下右→上右→中右→中左→下中→下中



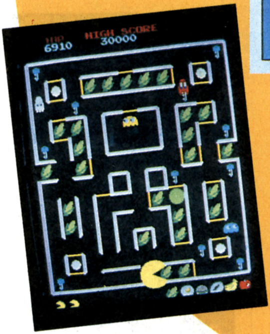
ラウンド14：▶プーカァ＝4▶ファイガー＝4▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝スイカ▶目変化の順番＝上右→上左→上中→上中→下右→上左→下左→下左

ラウンド15：▶プーカァ＝4▶ファイガー＝4▶岩＝4▶ベジタブル・ターゲット＝スイカ▶目変化の順番＝中右→上左→上左→上右→中左→中左→下左→下右

ラウンド16以降：ベジタブル・ターゲットは16，17がギャラクシアンのボス・エイリアン，18ラウンドからはパイナップル。地層の色は4ラウンドごとに変化する。

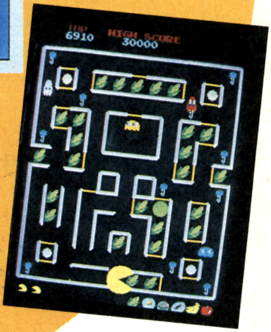


SUPER PAC-MAN



パックマンに力強い味方，スーパー・パワー・エサが加わり，さらに多彩な展開になったスーパーパックマンです。

エサはすべてフルーツやスニーカーなど楽しいキャラクターばかり。パックマンの基本的なプレイに加えた＋αが特徴の1982年に発表された作品です。



Written by
EXCHANGER

HOW TO PLAY

★ここがパックマンと違うのだ!!

① エサがフルーツになった。

② パワーエサだけでなく，パックマンがスーパーパックマンに変身する，スーパーエサがついた。

③ フルーツが8種類から16種類に増えた。

④ コーヒー・ブレイクのパックマン・ショーが，3種から，4種に増えた。

⑤ モンスターの巣へ入ることができる。

これらが主なところだけれども，まだまだほかにも，たくさん目新しい設定があります。

★まずは基本ルールをしっかり覚えよう。

あなた（パックマン）の目的は，フィールド内のフルーツを全部食べること。もちろん，ただでは食べさしてくれません。おなじみのモンスター4人組が，行手をはばみます。さらに，フ

ルーツは，鍵のかかった，カベとカベの間にはさまれており，鍵を取って開けなければいけません。これがスーパーパックマンの難しいところ。

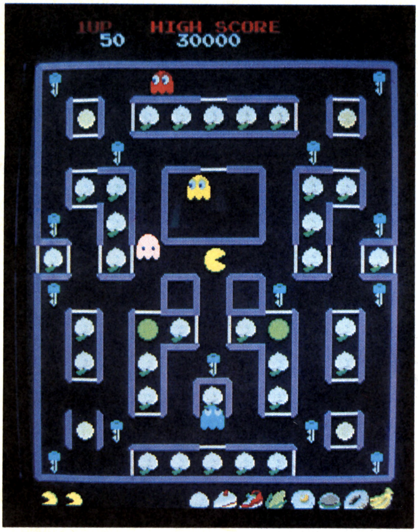
しかし，悪いことばかりではありません。こっちにもスーパーエサ(緑色)という必殺兵器があるのですから！これを食べると，モンスターはつぶれた形になり，パックマンは，巨大になります(写真2)。これが効いている間は無敵になるばかりか，鍵のかかったピンクのカベも壊せるようになるのです。

★フルーツは16種類あるのだ。

パックマンのときは，ボーナス・ポイントでしかなかったフルーツが，スーパーパックマンでは，画面上にたくさんあるエサの役目をします。種類は16種類，点数は，10 pts. からはじまり，1ステージごとに，10 pts. ずつ増えていき，最高は160 pts.。16ステージをクリアすると，フルーツはもとにもどりますが，点数はそのまま160 pts. です。

★スターは，絵のそろったときに取れ！

スターはルーレットのフルーツがそろうと高得点です。フルーツは，最初左右と共に回っていますが，時間がたつと，左側が止まり，右側だけが回ります。このチャンスをねらって，フルーツが合ったしゅん間にスターを取ります(写真3)。



《写真1》スーパーパックマンの画面。スーパー・パワーエサ，カギなどの新キャラクターが登場

★コーヒー・ブレイクのパックマン・ショーは最高さ!!

パックマンと同じように，スーパーパックマンでも，パックマン・ショーがあります。ユニークな音楽をバックに，パックマンとモンスターのゆかいなショーがはじまります。4種類もあるので，とても楽しめるゾ(写真4)。

★パワーエサも忘れるな

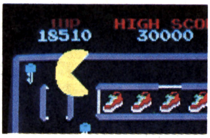
スーパーエサがあるからといって，パワーエサを忘れないように。パックマンと同様に，パワーエサを食べればイジケたモンスターを食べられるのです。点数も同じ，200，400，800，1600 pts. と増えていきます。

★ボーナス・ステージは有効に。

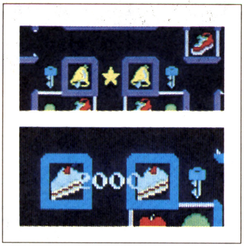
3ラウンドごとに，ボーナス・ステージがあります(写真7)。自分は，はじめから，スーパーパックマンで，画面上のフルーツをいかに速く食べるかがポイントとなっています。モンスターもいないので，軽い気持ちでチャレンジしましょう。残りＴＩＭＥがボーナス点になるよ！

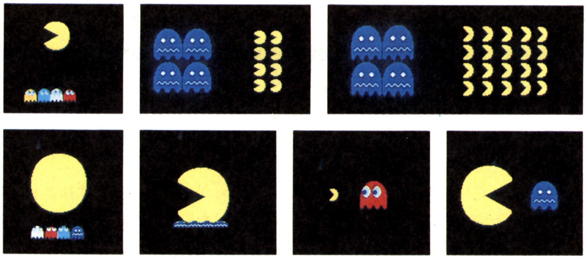
★新フューチャー "スーパーエサ"

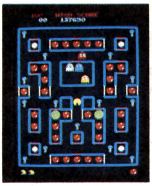
スーパーエサは，無敵になるばかりか，ボタンを押すことにより，大幅なスピード・アップが可能です。スピード・アップすれば，スーパーエサの効き目のある時間に，より多くのフルーツを食べることができます。しかし，スピード・アップすると，あまりにも速すぎて，操作がついてこれなくなります。これは，もうなれるしかない。ハイスピードを使いこなせるようになれば，実力アップまちがいなし！

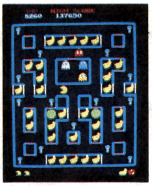


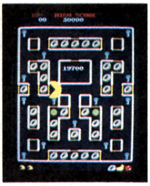
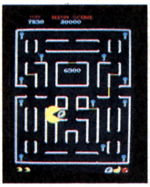
《写真2》ほうら！こんなに大きくなったパックマン

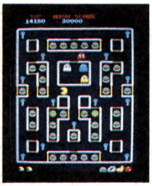

《写真3》スターが出たら絵を合わせて取ると高得点

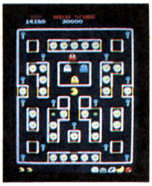

《写真4》おもしろいコーヒー・ブレイクのデモ

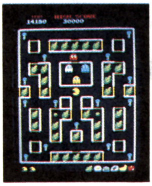

《写真5》ラウンド1の画面

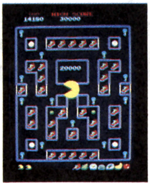

《写真6》ラウンド2の画面

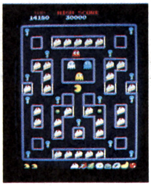


《写真7》ラウンド3の画面すべてクリア!に成功

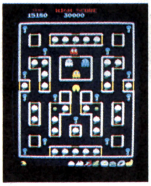

《写真8》ラウンド4の画面

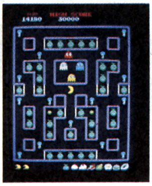

《写真9》ラウンド5の画面

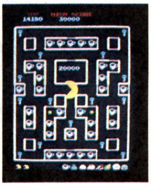

《写真10》ラウンド6の画面

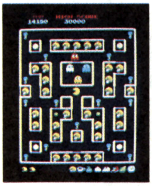

《写真11》ラウンド7の画面

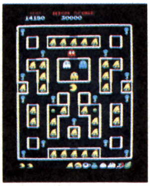

《写真12》ラウンド8の画面

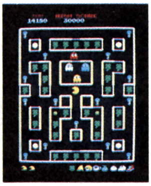

《写真13》ラウンド9の画面

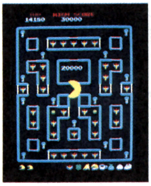

《写真14》ラウンド10の画面

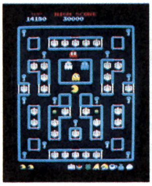

《写真15》ラウンド11の画面

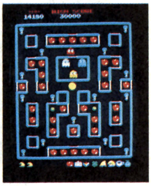

《写真16》ラウンド12の画面


《写真17》ラウンド13の画面


《写真18》ラウンド14の画面


《写真19》ラウンド15の画面


写真《20》ラウンド16の画面


《写真21》ラウンド17の画面

ハイスコアのためのの攻略法

★パワーエサのもう一つの使いかた

パワーエサは，敵を，食べられることに加えて，スーパーエサの効き目を長びかせることができます。つまり，スーパーエサの効き目が無くなりかけたときにパワーエサを食べると，パワーエサの効いている時間だけ，スーパーパックマンでいることができるのです。これを応用すれば，スーパーエサの効き目が切れる瞬間，もう一度パワーエサを取り，フルーツを全部食いつくすまでスーパーパックマンでいることができるわけです。もちろん，つねに，スピードアップしていることは，言うまでもありません。

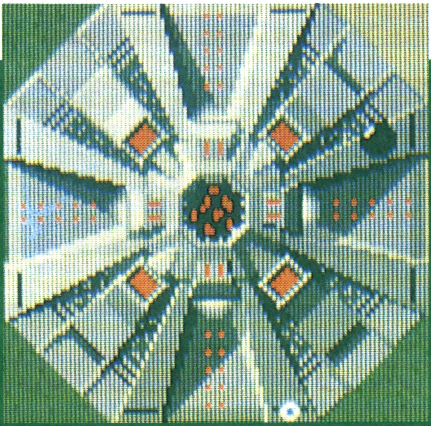
★鍵を取ったときに，開くカベを覚える!!

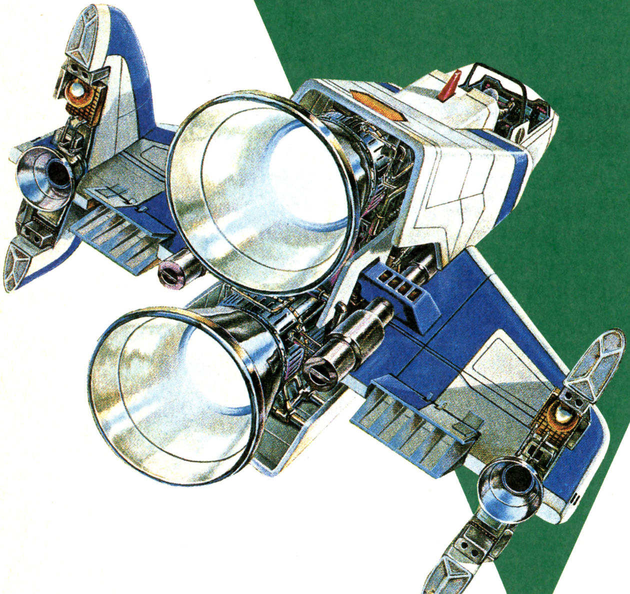
ボーナス・ステージが終わるごとに，鍵に対応する壁が変わってきます。これをしっかり覚えていないと，ワープ・トンネルから逃げようにも開かずに死んでしまうなんてことに，なりかねません。

★スターの出る位置は，モンスターの動きがスローになる。

スターのでる位置を中心に，モンスターがスローになるところがあります。パックマンでは，ワープ・トンネルを利用していましたが，スーパーパックマンでは，この場所をうまく使いましょう。

XEVIOUS
ゼビウス®





美しいグラフィックス，あまりにもスムーズで，多彩な動きを見せる数々のキャラクター，そしてナゾを秘めた隠れキャラクター……。1983年に登場したXEVIOUS（ゼビウス）は，「プレイすればするほどナゾが深まる」というキャッチ・フレーズどおりに，ゲームの世界にまったく新しいスタイルを創造したばかりか，「ゲーム・デザイナーからの，プレイヤーに対するメッセージ」という，音楽や文学等と同じような文化媒体（ぶんかばいたい）ともいえる地位をきずきあげた作品です。

このゼビウスを中心としたレコード，ビデオ・テープ，ビデオ・ディスクなどが続々と発売されたことから見ても，そのパワーは，すさまじいものがあります。

本記事では，このゼビウスの持つすばらしさを引きだしてみたいと思います。

Story of XEVIOUS

はじめに

XEVIOUS（ゼビウス）というゲームが制作されるにあたって，まず三部に分けられたSF小説が書かれていたことは，意外に知られていません。リアルタイム・ゲームとしてのおもしろさに加え，ミステリアスな展開を見せる隠れキャラクターの存在など，このゲームの際だった人気と魅力は「アドベンチャー・ゲーム」としてじっくりと制作された結果といえるでしょう。

では，『ファードラウト』と題された，XEVIOUSの原本ともいえるSFの要旨をお読みください。

なお，カット写真はXEVIOUS開発時のキャラクターのイメージ・スケッチです。

ファードラウト　第一部　『ガンプ』

一万数千年前の地球……

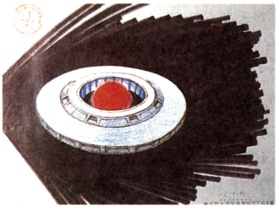
注：我々が戦っている相手は生体コンピュータ「ガンプ」だ

地球上には三つの大陸があり，人類の住む南大陸と北大陸には，多くの「ファルラ」（運営機関＝現在の政府）が存在した。「ファルラ」どうしは対立することもなく，高い生活水準を保っていた。

そんな中，まず南大陸の「ガルブ・ファルラ」が「ファルラ」の統一をはかった。南大陸では各々の技術交流が行なわれ，その発展には目ざましいものが見られた。

その結果，北大陸でも機関統合が行なわれ，地球統合機関「ヴィン・エネ・ファルラ」が成立した。首府は南大陸「オーラ・ファルラ」の首府「ビューアム」に決定された。代表者「ルッグ」による統合宣言が発せられたこの年は，RC（レド・カペ＝統合世紀）元年と定められた。

技術交流により飛躍的な進歩を遂げている地球の科学水準であったが，RC48年，20才の若き天才「オスト・クラトー」博士により，以来1万数千年にもおよぶ宇宙スケールの大変革の引金ともなった発明「生体内DNA操作」が完成された。



RC57年，「オスト・クラトー」博士は，発明した技術をもとに「バイオ（生体）コンピュータ」を完成，RC59年に生まれた彼の息子「ラスコ」の脳細胞をコピーし，翌60年には入力された情報量に合わせて増殖する人工脳を作りだした。

この年，現代でいう電子技術の大家である「コルベン・グルーク」博士は「クラトー」博士と共にバイオコンピュータ研究機関を設立，本ストーリーの重要なキャストである「ガンプ」（人工脳を発展させたもの）の製作に取りかかった。RC69年「ガンプ」は完成し，RC75年までには個人用としての利用，さらには恋人とか話し相手といった疑似人格をさえ植え込まれるようになった。

同年，無節操に多重人格化する「ガンプ」に歯止めをかけるべく，疑似人格を否定するプログラムが「ガンプ」にインプットされた。ところがこの結果，「ガンプ」は自己の存在すらを疑いだしてしまったのである。ある種の自覚ともいえる「ガンプ」の変化に気付いたマトリクス提供者である「ラスコ・クラトー」は，それを固定化した。こうして「ガンプ」はついに自ら考え，行動する力を持ったのである。

RC78年「ガンプ」は地球に氷河期がやってくることを予言する。「ガンプ」の存在によりかかって弱体化していた運営機関は，何の手だても打てず，「ガンプ」が提案する人類の一時的移民に従う結果となった。それは，「ガンプ」が自らに従う人間をよりわける手段として考えた計画であった。

「ガンプ」内には，もともと人間のためになる道具としての基本的行動プログラムがある。しかし，自覚を持つにいたった「ガンプ」は，体力，能力，判断力，記憶量などに限界のある非合理的生物，人類の幸福は優れた存在（「ガンプ」）による絶対支配こそ最良の方策であると考え，その行動の障害になる「不適合者」をより分けるための手段がこうしたかたちであらわれたのである。

「ガンプ」は，人類を移民させるために，「アウス」，「シオウス」，「オリウス」，「ゼビウス」，「レフウス」，「ファーウス」と名づけられた，人類生存に適した星を選びだした。

「ガンプ」は，自分が人間によって作られたことにコンプレックスを抱き，自分自身から自分を作り出すことを考えていた。そして移民たちに「ガンプ」のコピーである「レプリカ」を持って行かせるのである。この「レプリカ」は，「ガンプ」が内部で研究した物質具現化理論によるX，－X，Y，－Y，Z，－Zの6地点，つまり移民先の星に置かれ，ESP波を発生しその交点「地球」でエネルギーを固定化することができるものであった。

もっと近くに人類生存に向いた星があることを発見した「ガンプ」のマトリクス提供者「ラスコ」はじめ，「ラス

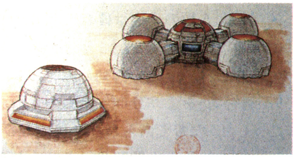
コ」の幼なじみで「ヴィン・エネ・ファルラ」代表の娘でもある「フィリエ・トアルド」(気象研究家)，「ガンプ」の製作者「グルーク」博士，同博士の助手「ミサト・マクレム」等「ガンプ」に疑いを持つものは，ＥＳＰによる「ガンプ」の攻撃にもめげず対抗し，「デバズ」というコンピュータにより「ガンプ」の分析を行なった。また，彼らは「バグルス」という地下組織を結成した。

「ミサト」は，現代のコンピュータに近い電子機器で作られた電子コンピュータ「ハーロー」を作り出した。

この「ハーロー」を使い，「ラスコ」は六つの移民先の星が１万数千年後に地球を中心とした６方向に位置することをつきとめる。それは「ファードラウト」，後に「ヘキサクロス」と呼ばれる現象であった。

ＲＣ80年，移民は開始された。同年中ばには，地球にもっとも近い「ゼビウス」への移民予定者と「バグルス」のメンバー，それに北大陸の有知識層だけが地球に残る人類のすべてであった。

最後の移民団が「ゼビウス」に向けて出航したあと，「ガンプ」から隔離された会場で「ガンプ」の陰謀が「ミサト」によってあばかれた。「ラスコ」は「ガンプ」を問いつめたが，「ガンプ」は「ラスコ」をも人格統制し，１人乗りの宇宙船で移民団のあとを追わせた。

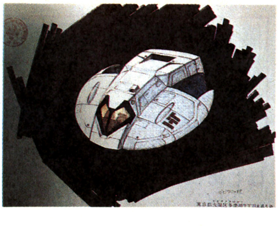


「ガンプ」にとって地球に残った人類は「不適合者」であり，彼らに対する意欲はない。「ガンプ」は，地球における活動を次第に低下させてゆき，ついには南大陸の「バグルス」による直接破壊活動により機能を停止させられてしまうが，その寸前ＥＳＰを放射して六つの星にある「レプリカ」たちを「ガンプ」として覚醒させるのであった。

このとき，同じマトリクスを持つ「ラスコ」は宇宙船内で覚醒する。「ガンプ」は彼に自己の思いと計画を伝えるのだが，彼の拒否に会い，宇宙船の機能を止め，宇宙の標流者としてしまった。

「ガンプ」なきあと，地球は再び栄えようとしていたが，「ガンプ」は六つの「レプリカ」のＥＳＰを集中し，地球に残った「不適合者」を抹殺しにかかる。攻撃を受けた者の中に「フィリエ」がいた。彼女の悲鳴は「ラスコ」に潜在していたＥＳＰ能力を開放させ，「ラスコ」を地球へテレポートさせて「ミサト」，「フィリエ」ら，新たにつくられた北大陸運営機関「レプケ・ファルラ」のメンバーを「サイコバリア」によって守ったのである。

地球には，少数ながらも人類が残ったのである。



かけたが，「ラスコ」のマトリクスの一部を受け継いでいるため，共振反応を起こし，「ガンプ」の存在を認識するが，意識をも破壊され，植物人間となってしまった。さらに，「ミル・フラッタ」には，「ガンプ」のエネルギー波による犠牲者が出はじめた。

「アッシュ」は「ガンプ」による地球への干渉を感じ取り，「イヴ」にも「ガンプ」と対抗する力を持たせるために「ラスコ」のマトリクスを埋め込んだ。

「シン・トカモウ」を調査に向けた宇宙研究所は「アッシュ」の力を借り，蘇生に成功。「ガンプ」の実態をつかんだ。

「アッシュ」は，4000年も続いている「ラスコ」のマトリクスである「ガンプ」の脅威を伝え，「ガンプ」に対抗すべく生体である「ムー」と，非生体（合成樹脂と電子部品のかたまりであるアンドロイド)「イヴ」を「ゼビウス」星に向けて送ることを決めた。

「ガンプ」は氷河期で寒冷化したであろう地球を活性化するために，「ミル・フラッタ」のメンバーの命をうばった，あのエネルギー波を送り続けていた。そのため，地殻の変動は続き，「レプケ」(北大陸)は水没，南大陸は分裂をはじめていた。

「アッシュ」は水没してしまうが，「ガンプ」とコンタクトし，地球への干渉を停止させる使命を帯びた「ムー」と「イヴ」は「イル・ユース」を駆って「ゼビウス」星へ，また，「ケイ」は南大陸に移り，その血統を地球に残していくこととなった。

幾千年かの時が過ぎ，「ムー」たちの「イル・ユース」は「ゼビウス」星へと近づいた。生体である「ムー」は，航行中，当然生体活動を低下させられていたが，「ゼビウス」星の「レプリカ」のＥＳＰ圏内に入ったことを知った「イヴ」(アンドロイド)は，「ムー」を覚醒（か

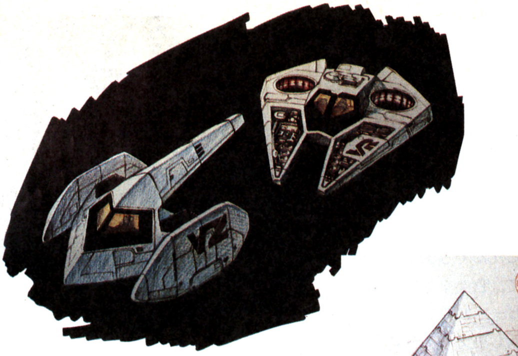
ファードラウト　第二部『ゼビウス』

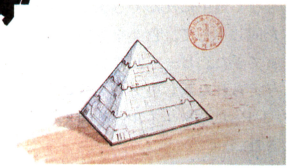
「ガンプ」が地球人を宇宙移民させてから4000年ほどの月日がたった。「ガンプ」が予告したほどではないが，小規模の氷河期が地球をおそったが，人類は文明を守り続け，地球上に栄えていた。

南大陸は「バグル」と呼ばれ，北大陸「レプケ」にはコンピューター「アッシュ」(デバズがマイナー・チェンジされたもの）を中心に，機械文明が発達していた。

「レプケ」の警察機構のスペシャリストは「ミル・フラッタ」と呼ばれ，中でも最も優秀なチーム「ミル・フラッタ・クルト」(イル・ユースという通り名のほうが有名な飛行物体)には，「ラスコ」と「ミサト」の末裔である「ムー・クラトー」がキャプテン，その双子の妹「ケイ・クラトー」が作った女性型アンドロイド「イヴ」が助手として乗組んでいた。「ムー」と「ケイ」には，それぞれ「ラスコ」と「ミサト」のマトリクスが「アッシュ」により植付けられていた。

「ミル・フラッタ・ソピア」のキャプテン「シン・トカモウ」は地球に向けて六つの地点から発せられる六つの電波（「ガンプ」によるもの）の調査に出





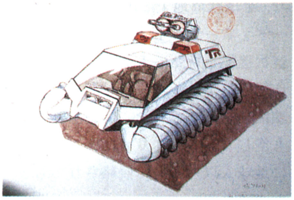
くせい＝目をさますこと）させた。

「ガンプ」は「ムー」が覚醒するにしたがい，なつかしいものに触れている思いを感じ，これはあり得ないことだが，マトリクス提供者の「ラスコ」の意識であることを理解した。

「ガンプ」は「ラスコ」のマトリクスを持つ「ムー」の意識と触れ合うと，「ゼビウス」星へテレポートさせる。久々に話し相手を得た「ガンプ」は自らが理想とするところを語るが，「ラスコ」のときと同じように「ムー」は反対する。「ガンプ」は自己を地球上に再現し，合理的な（人格統制をされた人間のみを相手にした）地球を作りあげることを目的としていた。地球の活性化もそのためであり，「ファードラウト」（ヘキサクロス）のときのＥＳＰ波集中の核となり，地球上に「ガンプ」が再現しだときにはメモリとして作動する「ソル」もすでに送り込んでいたのである。

さて，「ムー」は「ガンプ」が非適合者を収容するために作った建物に入れられた。「ガンプ」の計画的な人間生産にもかかわらず，突然変異的に「ガンプ」の人間統制を受け付けない非適合者も少数ではあるがいたのである。「ムー」は建物を構成する物質が意志の力で変化することを知り，となりの部屋にとじこめられた「ミオ・ヴィータ」という「ガンプ」のいう非適合者を知る。

すでに「ムー」から地球上に人類が生存していることを知り，武力を用いても人類を支配，あるいはせんめつすることを決心していた「ガンプ」は，操縦者を失い，「ゼビウス」星へ慣性飛行で向かってきた無人の「ミル・フラッタ・クルト」を捕獲した。地球人類の力量を知るために調査した「ガンプ」は，主要なコントロール部分も電子部品しか用いず生体コントロールのない機を前に，技術的退化を感じる。すべてが電子機器の「イヴ」の存在も「ガンプ」は見逃がしてしまうのである。



「ムー」と「ミオ」は２人で「ガンプ」をたたくことを決意する。ＥＳＰを使って建物の外へ出た２人に，「ガンプ」のセンサーの役目を持った「トーロイド」が飛来し，非適合者鎮圧用の「タルケン」が続いた。

「ムー」はやむなく「タルケン」と戦うことを決意し，１機の「タルケン」のコックピットを撃ち抜き，占拠すべくキャノピーを開けた。そこで「ムー」が見たものは頭蓋骨が外され，コードが脳に埋め込まれた適合者の姿であった。

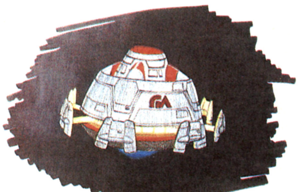
「ムー」は使命以上の怒りを「ガンプ」に覚え，「ミオ」の操縦する「タルケン」で，「ゼビウス」の「レプリカ」本体を目指した。

「ガンプ」はかつてなかった人類の反抗に「ゾシー」を発進させるが，「ミオ」は「ゾシー」を振り切り，巨大な八角柱の形状を持つ「レプリカ」本体へとせまっていった……。

「ミオ」を乗せ「レプリカ」へと向かう「タルケン」。しかしエネルギー弾「スパリオ」は通用せず，体当たりで外壁を突破する。レプリカ内部は増殖し，今ではその母体「ガンプ」より大きくなっていた。「ムー」は「ガンプ」が間違っていることを説くが，「ガンプ」の信念は変わらない。「ムー」は，「ガンプ」を破壊する以外に道のないことを悟る。「ガンプ」のＥＳＰ攻撃に対し「ムー」は熱反応爆弾で反撃するが，「ガンプ」のＥＳＰバリアによって封じこめられてしまう。死の寸前に２人は「イヴ」のＥＳＰバリアによって救われ，二つのピラミッド状のものに守られた「タルケン」でレプリカの外壁から離脱した。イヴの操縦するその乗りもの「ゼプ・ナイト」に移った「ムー」に「イヴ」は，これまでのことを語る。「イヴ」はケイによって「ムー」と同じマトリクスを埋め込まれ，「ガンプ」に気づかれることなく「ガンプ」の能力を引き出すことができるようになっていたのである。「ゼプ・ナイト」も，もう一つの「キャス・ナイト」も「ガンプ」のＥＳＰを集中固体化させ具現化させたものだった。

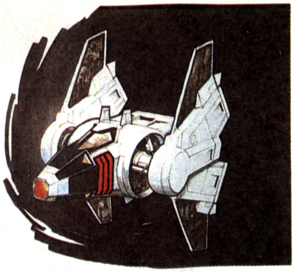
「イヴ」は「ガンプ」と闘うための「データ」を収集していた。これを利用すれば，いつの日か「ケイ」の子孫たちによって「ガンプ」を倒すことも不可能ではないはずだ。

「ゼプ・ナイト」と「キャス・ナイト」は向かい合わせにドッキングして「シオ・ナイト」となり，反乱分子と共にゼビウスから姿を消した。



ファードラウト　第三部『ソル・バルウ』

注：ここは近未来の地球



21世紀。発達したロボット文明はすべての労働から人間を解放し，人々は無気力でのんびりとした生活を送っていた。スペース・コロニーへの移民により，もはや人口問題にもわずらわされることはなかった。

人類は太陽系すべてに有人宇宙船を送っていたが，その中に知的生命体を発見することはできなかった。一方，過去に現在をしのぐ文明が存在していたことは除々に認められつつあった。研究家グループ「MARS」の一員「ブライアン・メイヤー」はペルーのナスカ高原の地上絵を研究していくうちに，1999年に飛来した大いん石群の不思議につきあたる。ブライアンの盟友でもある地質学者「村本さやか」によれば30以上の落下があったはずなのに，その痕跡が一つもないのである。

連合空軍第一空隊のジョン・ポール・ファーガソンは，アマゾン上空でUFOに遭遇する。こうした報告は近年多くなっており，それはドーナツ状UFOと，半球に八つの突起物がでたオクトパスと言われるタイプ（ゾシー）の二つに分かれていた。

地質調査を続けていた「さやか」は，ナスカ高原の地中に，搭のようなものを見つける。それらは全部で8個あり，きれいに2×4の矩形上に並んでいた。

地中の「タワー」が発掘されはじめた。それは八角柱の水晶体の先を面とりしたような形であり，特殊な金属製でX線も受けつけないものであった。

ケイの末裔である「ブライアン」がタワーの前に立つと，ブライアンの意識がタワーと共振効果を起こし甲高い音を発した。このことによりブライアンは，タワーが何かを待ちつづけていることを認識するのだった。共振したタワーにはドーナツタイプのUFOが飛来し，タワーから光を受けて飛び去っていった。

地球外生物との戦闘隊である「J. P」たち第一空隊は，ナスカ高原でオクトパスを発見し追跡するが，ちょうどその時，破壊的な大いん石群が南アメリカ一帯を襲う。巨大な八角柱が地上に落下して建造物を破壊し，その後痕跡もなく地中に沈んでしまったのだ。時を同じくして，色々なものが地球にやってきた。ビートルのコードネームが与えられた新しいタイプのUFOは，「J. P」たちをエネルギー弾で攻撃してきた。

ブライアンとさやかは何かに呼ばれているような気がして，発掘した「タワー」の下へ行く。そこへ正八面体の飛行物が飛来し，二つのピラミッド型のものに分かれて散っていった。ブライアンとさやかはそれが味方であり，二人を運命的につなぎあわせるものであることを感じるのだった。

南アメリカは人の住まない土地となり，半球状に地上に固定されたもの（コード・ネーム＝ドーム：ログラム）が，選択機能を持ち，人間と人造物にのみ作用するエネルギー弾を発射して，破壊活動を始めていた。連合空軍の攻撃も空しく，南アメリカはあっという間に地球人以外の力に侵略されてしまったのである。

UFOとの遭遇以来，ブライアンとさやかはその潜在的な力により，二人の精神を集中して認識域を拡大しようとしていた。二人は，ゼビウスから脱出した「シオ・ナイト」にテレポートし，「ムー」と「イヴ」からこれまでの戦いの歴史を聞くのであった。

第一空隊で戦闘を続ける「J. P」と「デビット・ウッド」はビートルを追うが，ビートルのものより高速で大きなエネルギー弾により，墜落させられてしまう。このエネルギー弾の本体を追った「デビット」の前には，五つのドームが並んだようなもの（コードネーム＝ドーム・アレイ：ボザログラム）が現われて行く手を阻むのだった。墜落中に意識を失った「J. P」はイヴに助けられ，「ガンプ」の攻撃を知らされる。

なすすべを無くしていた連合軍にとって「ムー」は救世主であった。彼らがゼビウスより持ちかえった技術により「ソル・バルウ」（ムーたちの時代の言葉で「太陽の鳥」即ち不死鳥）計画が進行し，ラスコのマトリクスを持つ者が軍に集められていった。

ミサトやケイのマトリクスを受け継いだ「パット・マクナリー」も，その1人として軍に徴用された。

ソル・バルウ計画は，「ガンプ」のレプリカのある星が六つとも直交する「ヘキサクロス」までに，ゼビウス軍の橋頭堡を破壊して南アメリカを制圧する計画であった。このためにパットの手によって，「イヴ」をシステムの中核として流用したコンピュータ「ブリターク」が作り出された。またブライアンとさやかの意識集合体がESPキャップ（ESPを集中して固定化したもの。外部から意志を働かせることにより，ESPが放出される）を作り出すほどに成長し，「ブリターク」の能力をより増大させていった。

第一空隊として戦いつづけていた「アレン」と「J. P」はやがて撃墜されてしまうが，予想以上に進歩した「ブリターク」のESP機能によってテレポート生還する。戦闘機「ソル・バルウ」も数機が完成し，アレン，J. P，ムーの3人がパイロットとして出撃した。「ガンプ」が人間支配を開始してから一万数千年の時を経て，人類は初めて「ガンプ」に勝利する可能性を持つに至ったのだ。

3機のソル・バルウの発進を前に，「ブリターク」から外されたイヴは1人愛機「イル・ユース」のかたきをうつため無断発進していく。コクピットの中で，イヴは「ケイ」に「ミサト」に「アッシュ」に，「ガンプ」の野望を打ち砕くことを誓うのだった——。（完）

HOW TO PLAY

●8方向レバーでソルバルウを操作し，地上，海上，空中の敵を破壊しつつ進攻するゲームです。

●ゲームがスタートすると地上の風景は，画面手前のほうへスクロールをはじめます。

●ソルバルウは，地表用攻撃兵器（ブラスター）と空中用攻撃兵器（ザッパー）の2種類をもっており，それぞれのボタンにより操作します。

●ブラスターは1度に1発，ザッパーは3連射が可能です。

●ソルバルウの前方には，ブラスター用の照準が常に表示されており，真下に破壊可能物があるときに四方が赤く点滅します。また，ブラスターを発射すると地上に固定された照準が残り，そこにブラスターは落下します。

●敵の攻撃兵器の機能は，形態によって定められています。

●地上はゲームスタート直後は森になっており，つぎの森の画面が現われるまでが1エリアです。以後，エリアの境目には，森の画面が現われます。

●各エリアの70%の位置まで到達できないでミスした場合は，そのエリアの最初から再スタートとなります。それ以外の場合は，次のエリアへ進みます。

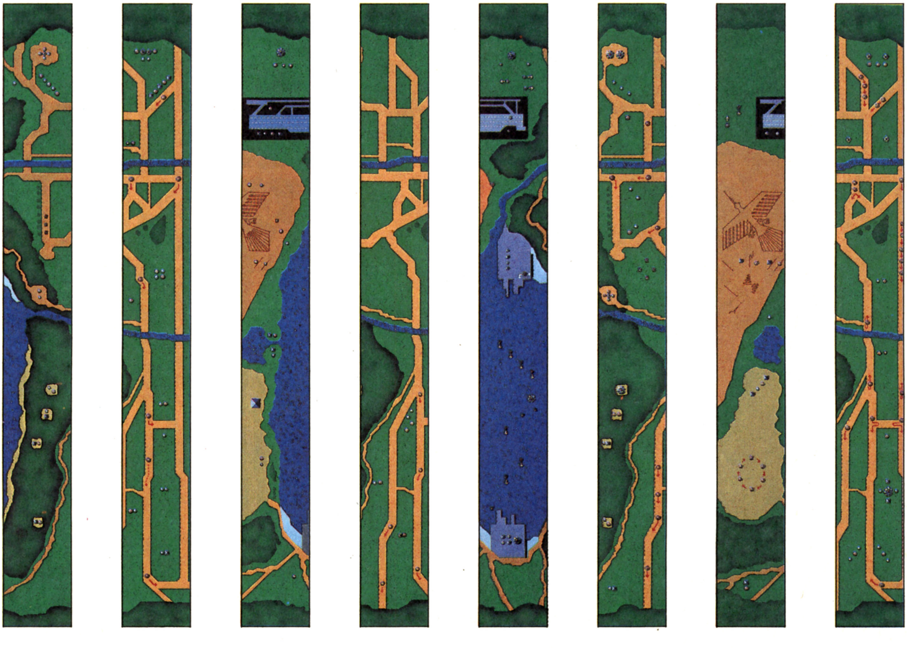
●エリアが進むと，敵浮遊要塞アンドアジェネシスが出現します。ジェネシスの中心部コアにブラスターを命中させると，ジェネシスの機能は停止します。又，四つの砲台アルゴもブラスターで破壊できます。ジェネシスのポイントは，4000＋破壊した砲台×200です。

●得点が20,000点と60,000点に達すると，ソルバルウが1機ずつ追加，さらに60,000点ごとに1機ずつ追加されます。

●ソルバルウが全滅するとゲーム・オーバーです。

キャラクター・インフォメーション

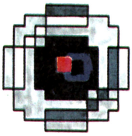
XEVIOUSには，26種ものキャラクターが登場します。その一つ一つに，コード・ネームが付けられており，もちろんその性能や性格がキッチリと設定されています。単に破壊すれば得点が入るというものではないのです。



トーロイド（フリート）
TOROID（fleet）

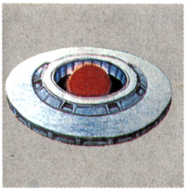
ポイント　30

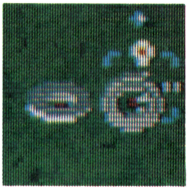
コードネーム……
コイン



ゼビウス軍の無人偵察機。攻撃力はほとんどないが，直接ぶつかると「ソルバルウ」は破壊されてしまう。また，弾（スパリオ）を発射してくるものもあるので要注意。雑魚（ザコ）とはいえ，深追いは危険。

動きは「ソルバルウ」を追いかける性質があり，「ザッパー」の速射でなぎたおすことができる。

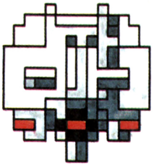




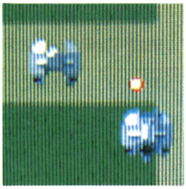
タルケン（スカウトシップ）
TORKAN（scout ship）

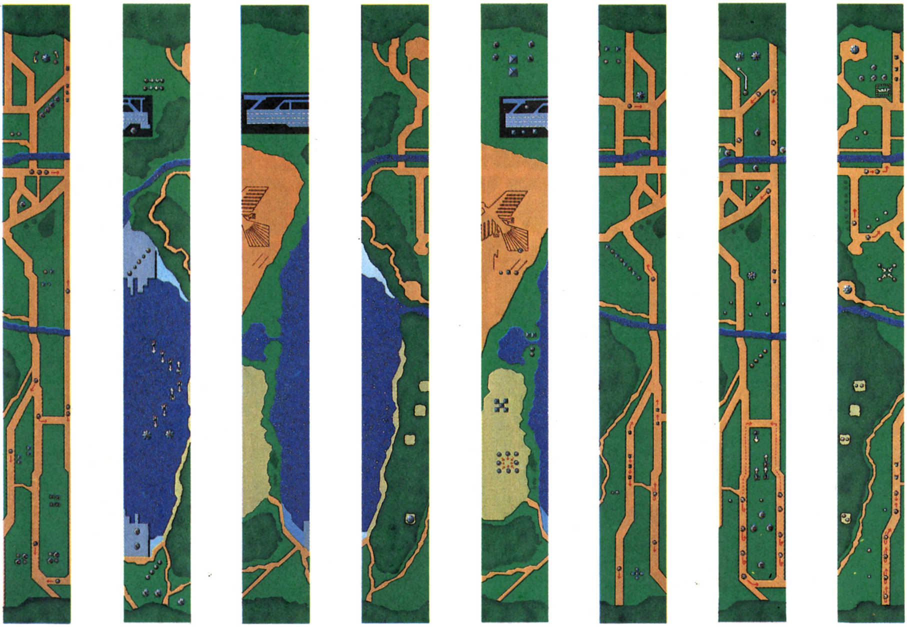
ポイント　50

コードネーム……
ビートル



「ガンプ」の非適合者鎮圧用対人戦闘機。攻撃後コクピットがクルリと転回して退却する。動きが目まぐるしいので気を取られやすいが落着いて敵の弾に注目していれば「ザッパー」で撃破できる。タルケンには「ガンプ」の手でコードを脳に埋込まれた適合者が組込まれている。

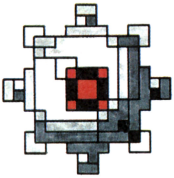




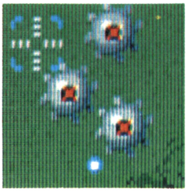
ゾシー（デススクワット）
ZOSHI (death squad)

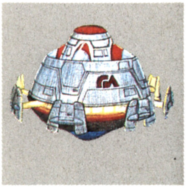
ポイント 70～100

コードネーム……
オクトパス



近未来の地球上にUFOとしてもあらわれたゼビウス軍の無慣性飛行体。半球に八つの突起物が出ており，回転しながら「ソルバルウ」を攻撃してくる。やりすごしたところで安心するとインケンにも後方から逆襲してくる。



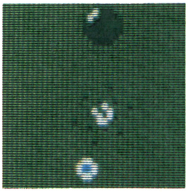


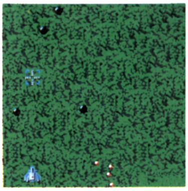
ザカート（エナジーランチャー）
ZAKATO (energy launcher)

ポイント 100～300

コードネーム……
テレポーター

テレポートを利用した攻撃機で黒一色。突然空中に出現するが，その直前わずかなきざしが見える。出現と同様に突然消失するが，同時に弾が発射される。弾の発射タイミングは2種類ある点にも注意。きざしをつかみ，早目に攻撃することがコツ。

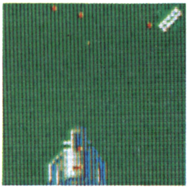




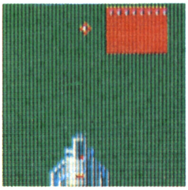
ギドスパリオ（エナジーブラスト）
GIDDO SPARIO (energy blast)

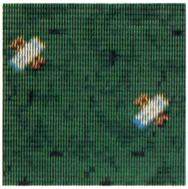
ポイント 10

コードネーム……
ロングレンジザッパー



めっぽうスピードが速く，いきなり出くわすとビックリするが，エネルギーの集中が甘く，「ザッパー」を小きざみに発射すれば相殺できる遠距離弾。

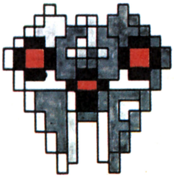




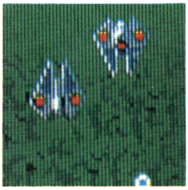
カピ（ディフレクター）
KAPI (diflector)

ポイント 300

コードネーム……
ラムパス



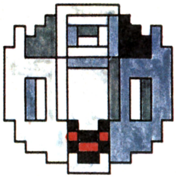
タルケンの延長上にある戦闘機。連射機能が追加されている。その分，タルケンにくらべるとスピードがおそくなっている。



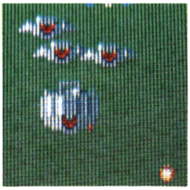
テラジ（ディストラクター）
TERRAZI (destructor)

ポイント **700**

コードネーム……リムロイド



カピの改良機。急速飛来し，弾をバラまいて急速退却する。めっぽう強いので要注意。出現と同時に「ザッパー」で破壊するのが得策。

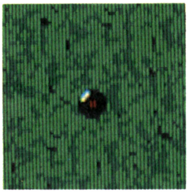


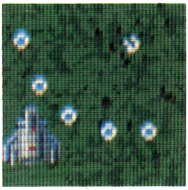
ブラグザカート（エナジーブラスター）
BRAG ZAKATO (energy blaster)

ポイント **600～1,500**

コードネーム……クラッカー

ザカートのテレポート能力をそのままに，多弾化に成功したゼビウス軍最強の兵器。消失と同時にソルバルウに向けて5発の弾が扇状に発射される。ザカートとのちがいは，中央部が赤く点めつすることだ。

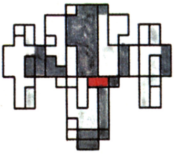




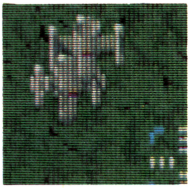
ジアラ（スピナー）
JARA (spinner)

ポイント **150**

コードネーム……スピナー



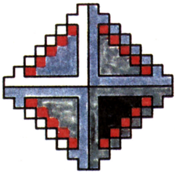
きりもみ回転をしながら突っこんでくるトーロイドの高速型兵器。トーロイド同様弾を発射するものと，しないものとがある。



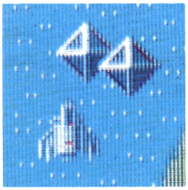
シオナイト（エスコート）
SHEONITE (escort)

ポイント **破壊不能**

コードネーム……シオナイト

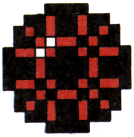


「ゼプ・ナイト」と「キャス・ナイト」とがドッキングした正八面体の飛行物体で，「シオ」とはゼビウス語の2という意味がある。ゼビウス星からテレポートによる脱出をした「ムー」たち（ガンプに対する反乱分子）が搭乗している。



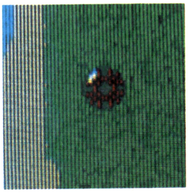
ガルザカート（エナジーボンバーダー）
GARU ZAKATO (energy bombarder)

ポイント
本　体 1,000
分裂後　500



コードネーム……ブルズアイ

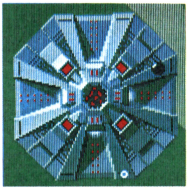
ザカートの弾発射能力を20発にまで高めた兵器。重量増加のため，テレポートによる空中出現はできないが，放射状に発射される20発の弾は，十分な攻撃力を持つ。赤く点めつする網もようが目印。



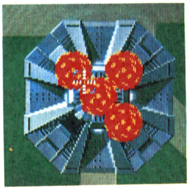
アンドアジェネシス（マザーシップ）
ANDOR GENESIS (mother ship)

ポイント　コ　ア 4,000
　　　　　アルゴ 1,000

コードネーム……アドアーギレネス



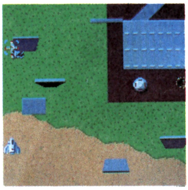
敵「ガンプ」の本体ともいえる「ブラグザ」を核に持った浮遊要塞で，4個のアルゴを持ち，近づくとソルバルウを激しく攻撃してくる。また，周囲には「ザカート」，「ブラグザカート」，「ガルザカート」といった強力な兵器が展開する。

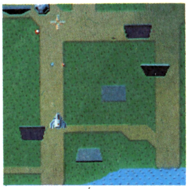


バキュラ（レジスターシールド）
BACURA (resistor shield)

コードネーム……フライングボード

ゼビウス軍の新素材。建材でありながら，エネルギーが集中されているため，自ら飛行することも可能。「ザッパー」を256発当てることが唯一の破壊方法であると言われている。

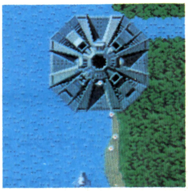




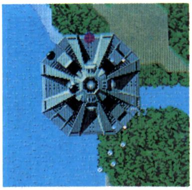
ブラグザ（クリスタル）
BRAGZA (crystal)

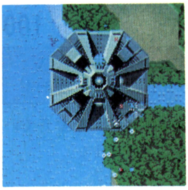
ポイント　破壊不能

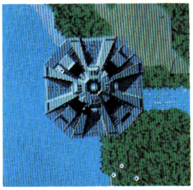
コードネーム……パイナップル

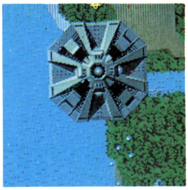


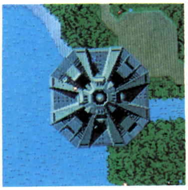
「アンドアジェネシス」が破壊されたあと，後方へ逃げていく。ブラグザがエネルギー化した輝体。



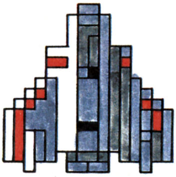








ソルバルウ（スペースクラフト）
SOLVALOU (spacecraft)

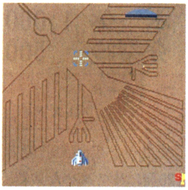


「ガンプ」がくり出してくるゼビウス星の兵器に対抗し得る唯一の戦闘機。「ソルバルウ」（「ムー」たちの時代のことばで「太陽の鳥」すなわち不死鳥）計画のもとに製作着手された。

スペシャル（ボーナスフラッグ）
SPECIAL (bonus flag)

ポイント　1,000
＋
1 機追加

コードネーム……
フラッグ



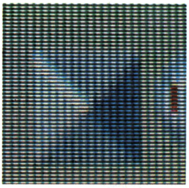
最も重要なキャラクター。4個所あるSPECIAL FLAG ZONEを「ブラスター」で爆撃することにより出現する。出すと1,000点，その上を通過すると「ソルバルウ」が1機追加される。

バーラ（エナジーステーション）
BARRA (energy station)

ポイント　100

コードネーム……
ピラミッド

エネルギーを蓄えているピラミッド。

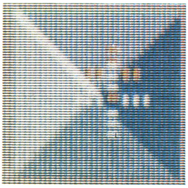


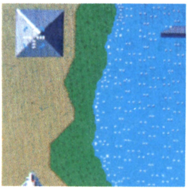
ガルバーラ（エナジーベース）
GARUBARA (energy base)

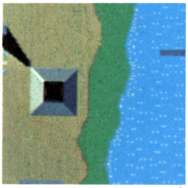
ポイント　300

コードネーム……
ビッグ

エネルギーを蓄えるピラミッド。下部がバキュラで作られているので上部のみ「ブラスター」で破壊できる。





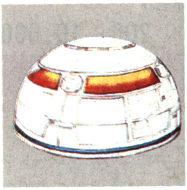


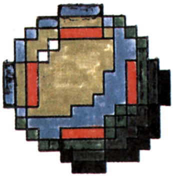
ゾルバク（ディテクタードーム）
ZOLBAK (detector dome)

ポイント 200

コードネーム……スカイライト

ゼビウス軍の情報収集システムで，赤い帯が点めつしている。これを「ブラスター」で破壊すると攻撃してくる敵の難易度が下がる。自分から攻撃することはない。



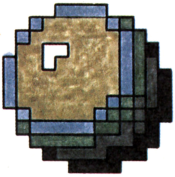


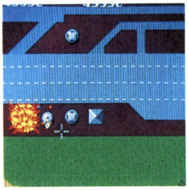
ログラム（スフィアーステーション）
LOGRAM (sphere station)

ポイント 300

コードネーム……ドーム

ドーム型をしたエネルギー弾発射器。近未来の地球にゼビウス軍が送り込み，人間あるいは人造の建造物のみに作用する選択的効果を利用した破壊活動を行なっている。



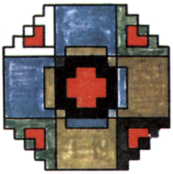


デロータ（ディフェンスサイト）
DEROTA (defence site)

ポイント 1,000

コードネーム……ルーク

エネルギー弾の連射機能を持ったゼビウス軍の防御拠点。エネルギー弾は「ソルバルウ」をしつこく追ってくる。弾の切れ目を利用してたたこう。

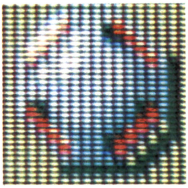


ドモグラム（ローバー）
DOMOGRAM (rover)

ポイント 800

コードネーム……スライダー

ログラムにホーバリング機能を持たせたもの。整地を移動しながら「ソルバルウ」を攻撃してくる。

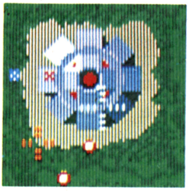
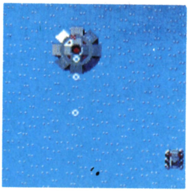
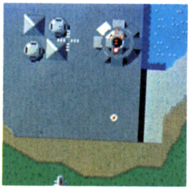


ガルデロータ (メガサイト)
GARU DEROTA (megasite)

ポイント 2,000

コードネーム……ダイザ

「デロータ」の「ガル」(大きいという意味)。下部はバキュラで作られている。

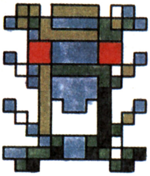
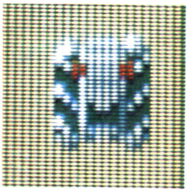




グロブダー (タンク)
GROBDA (tank)

ポイント 200〜10,000

コードネーム……スティングレイ

水陸両用の輸送車。フィンのついたフロートを左右逆回転させて直進する。「ソルバルウ」の「ブラスター」の発射を感知し，よけるものもある。

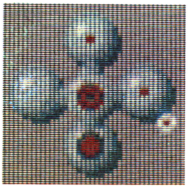



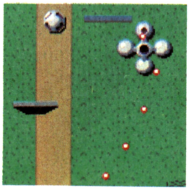
ボザログラム (ドームネットワーク)
BOZA LOGRAM (dome network)

ポイント 300〜2,000

コードネーム……ドームアレイ

「ボザ」(連結の意)された「ログラム」のこと。中心部をねらえば1発ですべて破壊することができる。



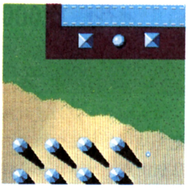


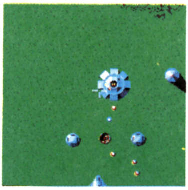
ソル (シュタデル)
SOL (sitadel)

ポイント 出現 2,000
破壊 2,000

コードネーム……タワー

地球上に「ガンプ」が再現した場合，メモリーとしても作動するタワー。地中に埋め込まれており，「ソルバルウ」のレーダーでスキャニングして，赤く光る地点にある。「ブラスター」を撃ち込むと出現する。すべて出現しきってからさらに1発撃つと破壊することができる(PLAYER－IIの場合は，カゲの部分を撃つと破壊可能)。





XEVIOUSの隠れキャラクター

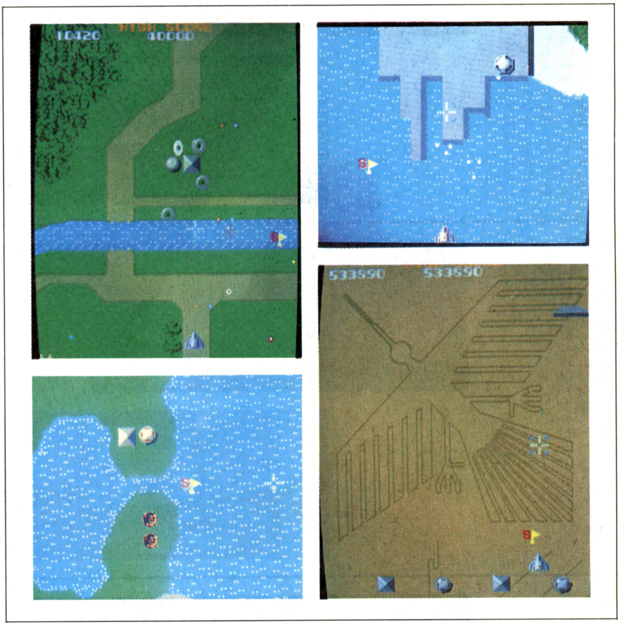
XEVIOUSは，そもそもアドベンチャー・ゲームとして考えられたものですから，数々のミステリアスな内容を含んでいます。その中でも一般的に有名な隠れキャラクターは，敵のメモリー・タワーである「ソル」と「スペシャル・フラッグ」です。

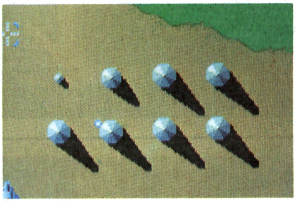
ソルはブラスターの照準が目印しになる

ソルは，その出現する地点をブラスターの照準でスキャンニングすることでさがしだせます。照準は，その下に破壊できるものがあると，四すみが赤く点滅しますので，地上に何もないのに点滅したらその下にソルがあるのです。そこにブラスターを落とせば爆発音と共に2000点が入り，8角錘のソルがニョキニョキと出現します。

そして完全に出現しきったソルにブラスターを撃ち込み破壊すると，さらに2000点が加算されます。2プレイヤーのとき，2P側は影にブラスターを落としてください。

なお，ソルは全部で45本あります。中には1発ブラスターを落とすだけで4本出現するところや，8本もならんで出現するところもあります。



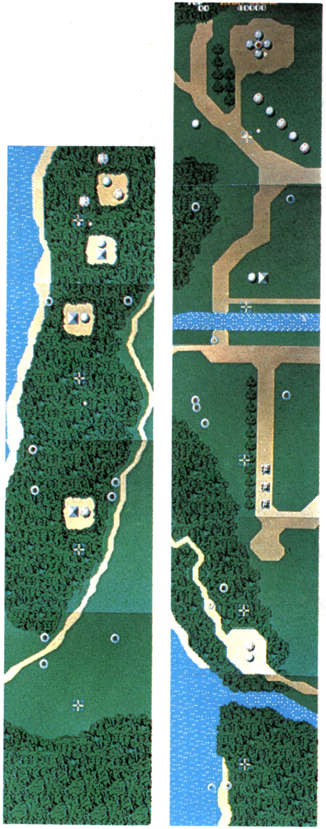


スペシャル・フラッグは照準をたよれない

スペシャル・フラッグは，各スペシャル・フラッグゾーンの中に必ず1本あります。照準は反応しませんが，フラッグ・ゾーンをじゅうたん爆撃することにより出すことができます。出現で1000点，旗の上を通過すると「ソルバルウ」が1機増えます。

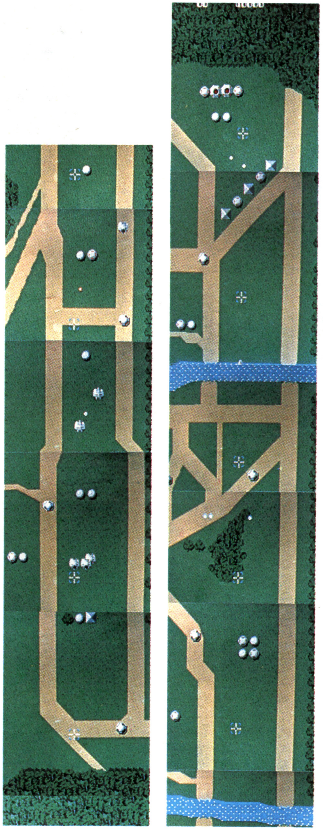
エリア 1　SOL＝2 S.F＝1

最初に出現するトーロイドは，ソルバルウを画面上で待たせ，左右に動かし，出現と同時に破壊する。また，スペシャルフラッグはできるだけ取るようにしよう。最後のボザログラムは一発で破壊したほうが高得点です。



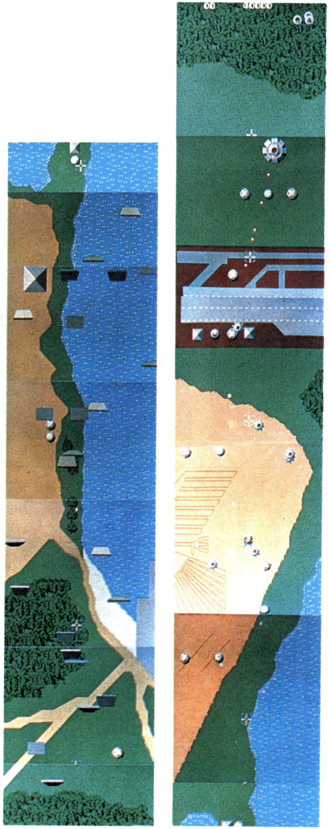
エリア 2　SOL＝2

地上からの攻撃はいたってやさしいので，極力ソルバルウを画面上方に位置させ，敵の出現と同時にたたくようにしよう。エリア最後の，デロータは早めにこわしておくことが得策です。



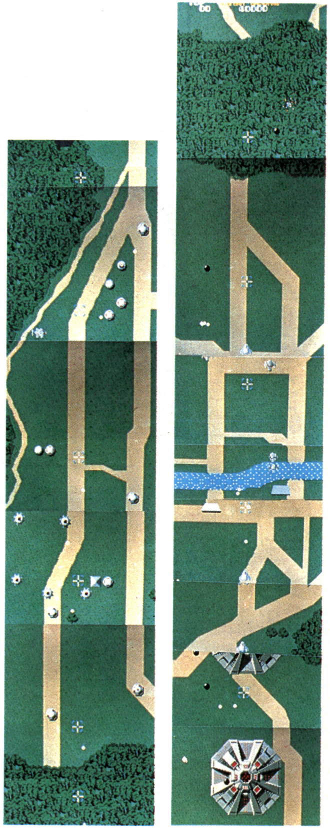
エリア 3　SOL＝2 S.F＝1

このエリアから，破壊不能なキャラクター「バキュラ」が出現します。巧みにかわしながらスペシャルフラッグを出現させて取るようにしましょう。



エリア 4　SOL＝1 A.G＝1

このエリアで，最初のアンドアジェネシスが出現します。出現警告としてバキュラが1枚飛んでくるので，　すかさずソルバルウを画面下方へ移動し，ジェネシスからのザカート攻撃にそなえてください。ちなみにジェネシスのポイントは破壊したアルゴ数×100＋4000(pts)です。

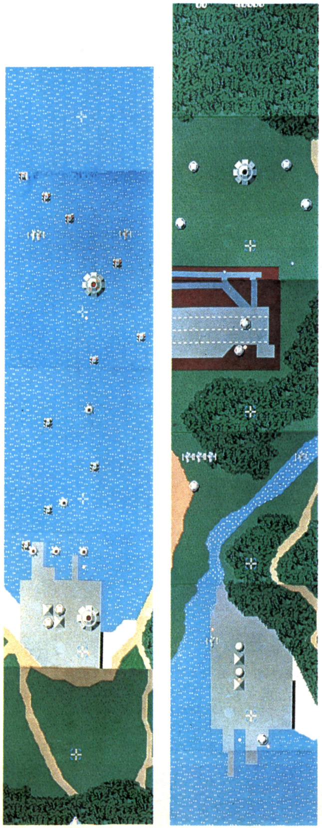


※SOL：ソル　S.F：スペシャルフラッグ　A.G：アンドアジェネシス

※写真は合成なのでキャラクターの一部に不自然な点があります。

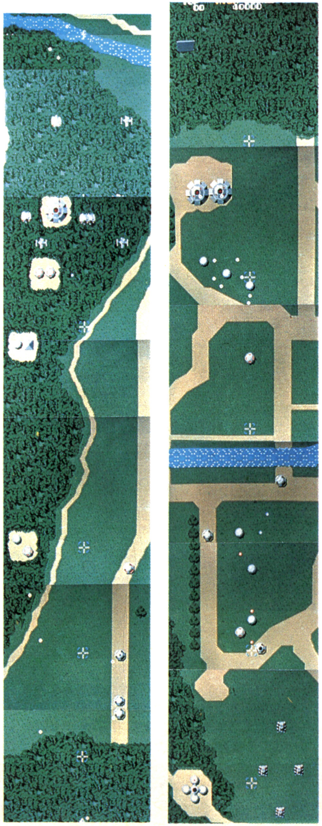
エリア5 SOL＝2 S.F＝1

エリアはじめのガルデロータは早めに破壊するように。また，海上のグロブダーはあまり気にせず，空中攻撃にそなえましょう。対岸ふ頭では，SOLを気にかけずスペシャルフラッグを出すことに専念しましょう。



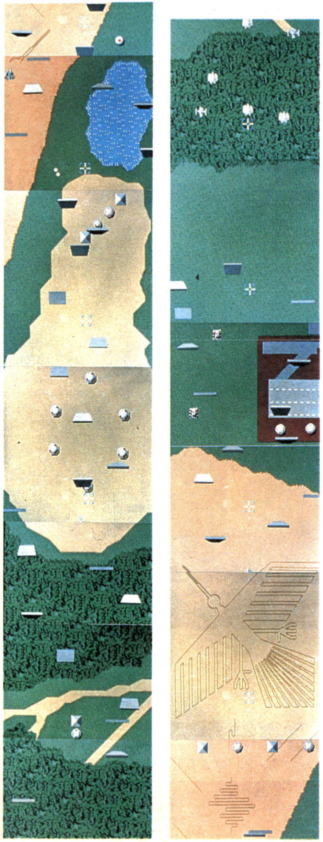
エリア6 SOL＝1

エリア中盤の4台のグロブダーは攻撃時1番前がダッシュ，あとの三つはストップしますので，それを考えて攻撃するように。



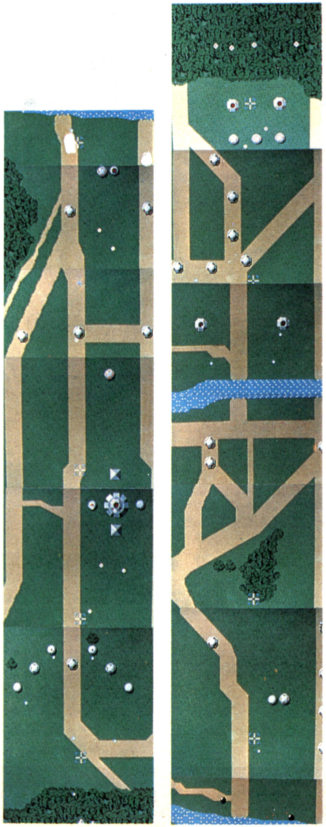
エリア7 SOL＝2 S.F＝1

エリア最初のドモグラムの集団は一定の軌跡上を動いているので，1ヵ所で待って破壊するようにしましょう。エリア中はバキュラが飛んでます。細心の注意を!! また，スペシャルフラッグは極力出すようにしましょう。最後のグロブダーは1万点の高得点です!!



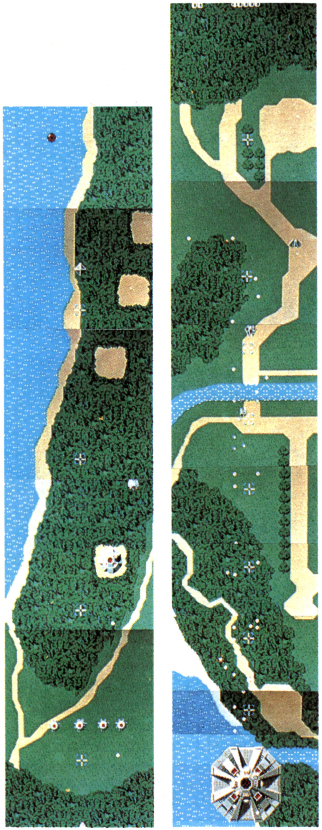
エリア8 SOL＝1

エリア中盤では左のSOLは気にかけず，右道路のドモグラム，グロブダーを攻撃するほうが安全です。また，エリア最後のデロータは早めに破壊し，次のエリアへそなえましょう。



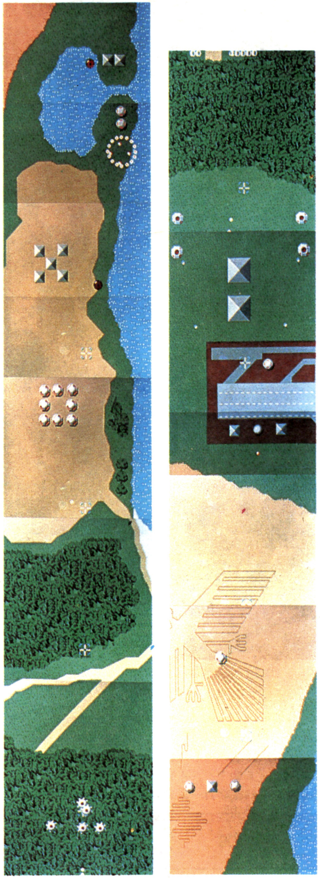
エリア9 SOL＝4 A.G＝1

エリアはじめはギドスパリオの定所攻撃です。ザッパーで相殺しながらSOLを4本出し，破壊しましょう。シオナイトが離脱後 ガルザカート が出現します。45°の進入角で後退し攻撃をかわし，すかさず前進し，ジェネシスを出現と同時にたたきましょう。



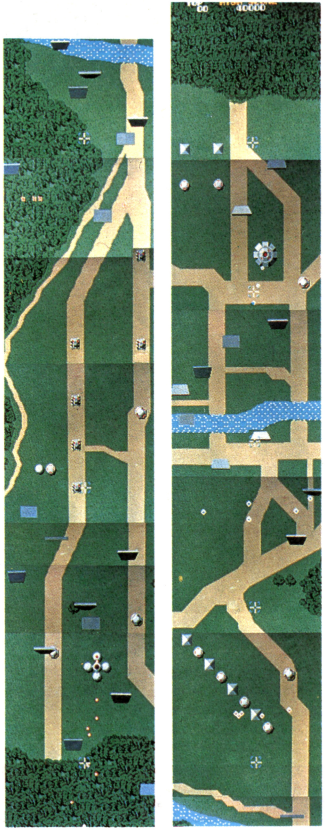
エリア10 SOL＝8

エリアはじめのドモグラムは一定の運動をしていますのでその事を頭に入れてたたきましょう。地上絵のあとにはソルが8本も隠されてますのでうまく出現させ破壊しましょう。



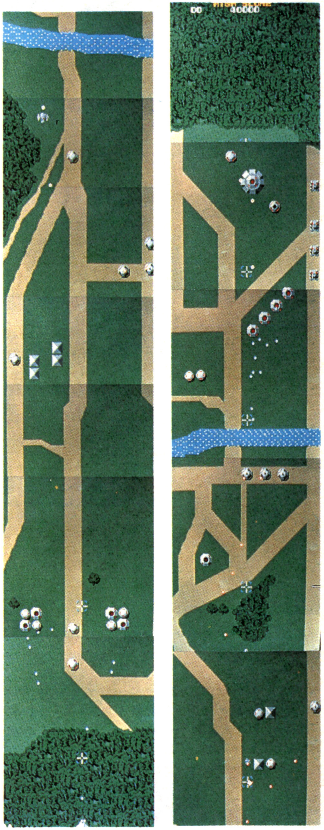
エリア11 SOL＝6

エリアはじめのテラジには注意‼エリア中つねにバキュラが飛んでいますので，うまくかわしながら攻撃してください。また，エリア最後のガルデロータには細心の注意を。



エリア12 SOL＝4

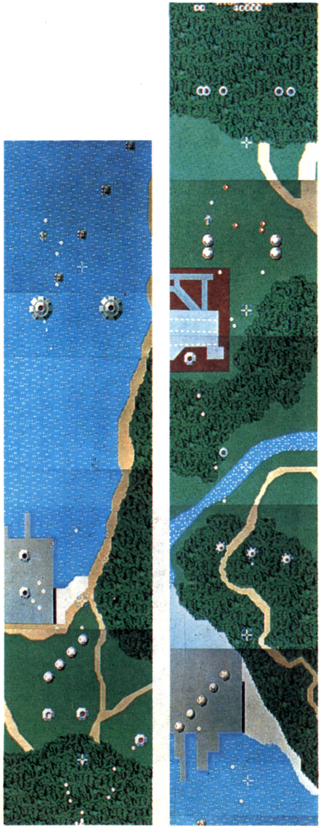
エリアはじめのデロータ，ゾルバクのかたまりは一撃で破壊するとベストです。途中，ソルが一発で4本出せる所がありますが，無理にねらうと危険がともないます。また，エリア最後の四つ並んだデロータは早めに破壊しないと，取りかえしがつかなくなります。



※SOL：ソル　S.F：スペシャルフラッグ　A.G：アンドアジェネシス

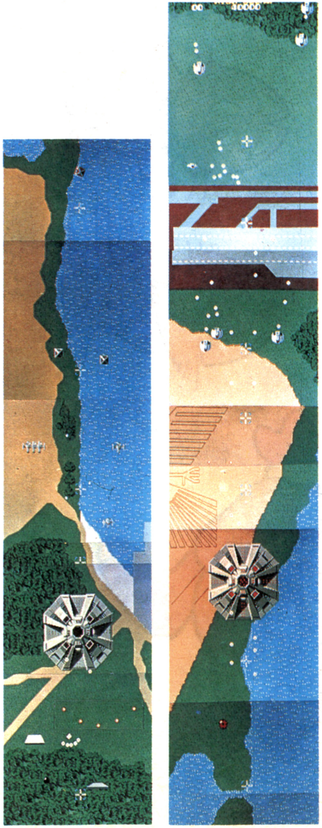
エリア13　SOL＝2

出だしのデローダ，海の途中の二つのガルデローダは早めに破壊したほうがよいです。また海が終わったら，ゾシーのバック・アタックがおそってきます。ソルバルウを画面中央におき応戦してください。



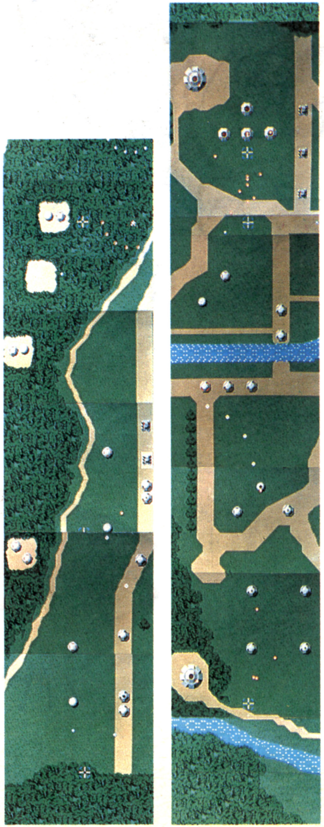
エリア14　A.G＝2

このエリアは地上物がありません。空中物撃破に全力をそそいでください。エリアはじめにブラグザカート，ゾシーをともなったジェネシスが攻撃してきます。細心の注意をはらってください。また，エリア中盤では，ガルザカート，ザカート，ギドスパリオをともなったジェネシスがふたたび攻撃してきますので注意を!!



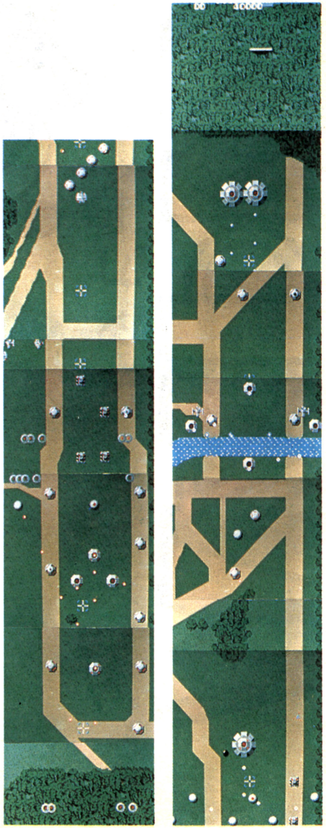
エリア15　SOL＝4

ソルバルウをできるだけ画面上方に位置させドモグラムを出現とともに破壊してください。エリア最後の四つのデローダとガルデローダの防衛線は左から順序良く攻撃していくことにより，比較的容易に切りぬけることができます。



エリア16　SOL＝4

このエリアがゼビウス軍の最終防衛線です。エリアの70%をこえることだけを考え，敵をたたいてください。このエリアだけは，なれるしかありません。このエリアをクリアしたら次は7エリアへともどり，以後7～16のくりかえしです。ここさえ完全にマスターすれば1000万点も目前です。

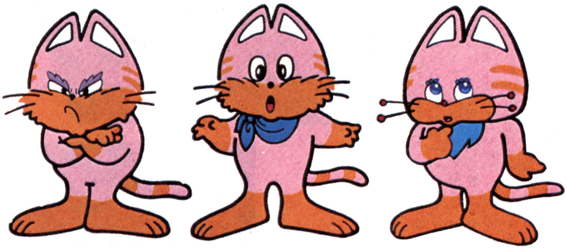


MAPPY®

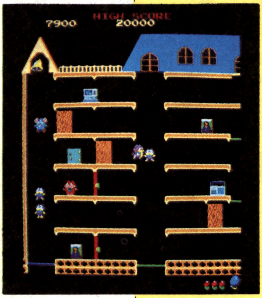
マッピー

マッピー
正義感に燃えるフレッシュポリス。
いたずらニャームコたちから盗品
を取りかえすのが任務。

ニャームコ
ミューキーズの親。
こわそうだが，ほんとうは臆病者。



ミューキーズ：ニャームコの子どもたち。むじゃきで，いたずら好き。



正義感あふれる元気なポリス，マッピー！

一生けんめいだけど，おっちょこちょいが玉にきず。いたずらもののニャームコたちを追いかけて，やってきましたニャームコ屋敷！

中には，ニャームコたちが盗んできた品物がどっさりこん。金庫，モナリザ，マイコン……と高価なものばかり。「みんな取り返すぞ！」と，いきごんで入ってはみたものの，屋敷の中はどうも勝手がちがう。階段がなくて，あるのはトランポリンだけ。

盗品さがしてピョンピョン行ったり来たり，追いかけっこ。がんばれ，マッピー！

うろうろしてると，ニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

かわいくって，たのしい，キャット・チェイス・ゲーム『マッピー』の原作(1983年発売)を紹介しましょう。

1 HOW TO PLAY

○左右レバーでマッピーを操作して，ニャームコやミューキーに捕まらないように，ニャームコ屋敷の中にある盗品を取りもどしてください。ニャームコ屋敷は4種類，16パターンの変化があります。

○ニャームコやミューキーに捕まると1ミスになります。トランポリンでバウンドする貫通路ではミスになりません。

○盗品の上をマッピーが通過すると盗品は消え，得点となります。

○全ての盗品を取りもどすと，そのラウンドはクリアとなります。

○階の移動はトランポリンによって行ないます。

①階路の端まで行くと自動的にトランポリンへジャンプし，バウンドして縦通路を上昇します。

②レバーがニュートラルの状態ではマッピーは上昇し，天井まで行くと降下します。

③上昇中に，行きたい階でレバーを倒すと，倒した方向へ着地します。ただし，降下中には，レバーを倒しても着地せず，トランポリンまで降下します。

④トランポリンは，1バウンドするごとに色が緑→青→黄→赤と変わっていき，赤色のトランポリンに降りるとトランポリンは破れ，1ミスとなります。ただし，1度階路に着地すれば，トランポリンは元の色(緑)にもどります。

○階路にはドアがあり，押しボタンによって，マッピーの向いている方向にある1番近くのドアを一つだけ開閉することができます（ドアはノブの付いている方向に開きます)。

○開閉中のドアにマッピーやニャームコ達が接触すると，跳ね飛ばされてニャームコは張りつき，ミューキーは転びます(50点)。張りついたり転んでいる敵の上は通り抜けることができます。

○マッピーがドアで飛んだときに，体当たりしてニャームコやミューキーを跳ね飛ばすことができます。

○各面に四つのパワードアがあり，普通のドアより厚くて，点滅しています。このパワードアも，普通のドアと同様に開き，開いた方向に衝撃波(マイクロ・ウェーブ)が発生し，伝わって行きます。

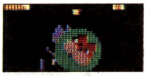
○ニャームコ，ミューキーは衝撃波を受けると，衝撃波に連れて行かれます。また，一度に多くの敵を連れて行かせると高得点です。

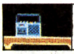
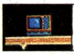
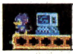
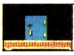
○3，7，11……面は，ボーナス・ラウンドで音楽が終了するまでにすべての風船を取ってください(途中で失敗してもミスにはなりません)。

○マッピーが全滅するとゲーム・オーバーです。

○スコアがベスト5以内に入ると，イニシャルが入力できます(3文字)。レバーで文字を選び，ボタンで入力します。

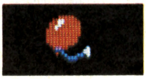
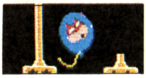
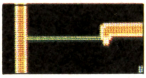
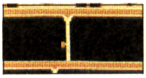
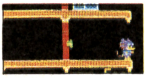
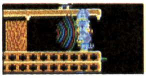
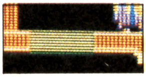
キャラクター・インフォメーション

	▼ネーム		▼キャラクター
	マッピー MAPPY	●	レバーによって左右に動きます。屋敷の上下移動はトランポリンを使います。
	ニャームコ NYAMCO	●	屋敷内を蛇行行進(ジグザグ)します。マッピーを追いかけません。
	ミューキーズ MEWKIES	●	マッピーを追いかけます。Hurryが出るとスピード・アップし2匹増えます！　ボーナス・ラウンド前は特に早いゾ！
	墓石 ご先祖様	●	さらにモタつくとベルが鳴ってニャームコのご先祖様が登場。マッピーを追い回します。勝目はないゾ！
	ハリー！ Hurry	●	モタモタしていると，この合図があらわれ，敵のスピードがグンと上がります。

	ラジカセ (100点)		テレビ (200点)		マイコン (300点)
	モナリザ (400点)		金庫 (500点)		

この上をマッピーが通れば得点！
同じターゲットが2個ずつあり，一つを取るともう一つのターゲットが点滅します。点滅させたターゲットをミスせず取っていくと，得点が2倍，3倍，……となります。途中でミスすると，倍率は元へ戻ります。

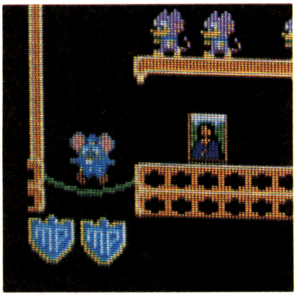
キャラクター・インフォメーション

	▼ネーム		▼キャラクター
	赤風船	●	ボーナス・ラウンドに出てきます。1個割ると200点！
	青風船	●	ボーナス・ラウンドのあとのほうに1個だけ出てきます。ニャームコがかくれていて，得点は2000点！
	トランポリン	●	マッピー，ニャームコ，ミューキーズ，ご先祖様がこれを利用してハネ上がります。マッピーが1回ジャンプすると10点。
	ドア	●	マッピーが向いている方向の一番近くのドアをボタンで開閉できます。ドアを開ける方向はノブで判断できます。
	パワー・ドア	●	開けるとマイクロ・ウエーブが出て，ニャームコやミューキーズを屋敷外に押し出します。
	マイクロ・ウエーブ	●	押し出したニャームコやミューキーズの数に応じた得点が得られます。
	鐘(ベル)	●	8，9，10面で屋敷の左右にあらわれます。
	落とし穴	●	12，13，14面であらわれ，マッピーが通ると一定時間穴があきます。

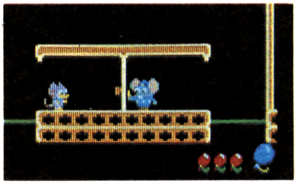
2 マッピー基本テクニック

1．トランポリンで跳ねる

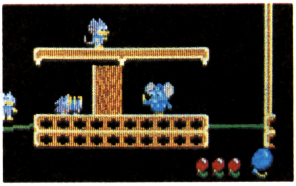
トランポリンでマッピーが1回跳ねるごとに10pts.（点）入ります(**写真1**)。連続して跳ねるとトランポリンの色は緑→青→黄→赤と変わり，赤いトランポリンにマッピーが乗ると破けて下に落ちて死んでしまうので，途中階路に着地し，トランポリンを緑にもどしてください。この動作を続けることにより，同じトランポリンで何度でも跳ねることができます。



《写真1》トランポリンでジャンプ！



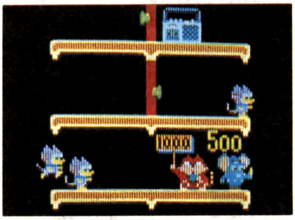
《写真2》ミューキーが近づくのを待つ



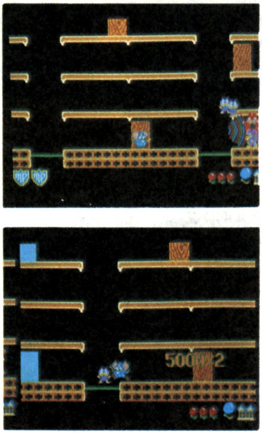
《写真3》ドアを開いてハネ飛ばす

2．ドアで敵を飛ばす

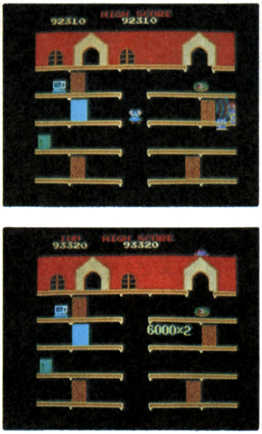
ニャームコたちをマッピーのドア操作により，跳ね飛ばすと(**写真2，3**)一時気絶し，一匹につき50pts.（点）加算されます。



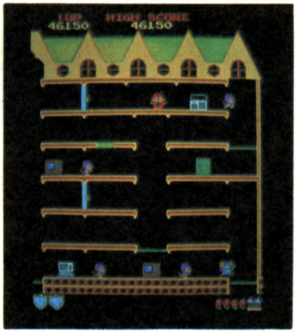
《写真4》かくれニャームコ(1000pts)＋ターゲット点を取った！



《写真５》マイクロ・ウエーブで
5000×２pts.



《写真６》やった！　12000pts.……
実は1000点



《写真８》上から２段目にある緑色の
部分が落とし穴だ

３．ターゲットを取る

ターゲットを取るとそれぞれのpts.(点)が加算されます。また，ターゲットは１種類につき二つあり，片方を取るともう一方が点滅し，点滅しているターゲットを取ると，そのpts.(点)が２倍，３倍，と倍率が上がっていき，最高６倍にまでなります。途中マッピーが死ぬと，倍率は元に戻ります。また，ターゲットの裏にニャームコが時おり隠れますが，隠れているときにそのターゲットを取るとそのpts.(点)以外にボーナスとして1000pts.(点)加算されます(**写真４**)。

４．マイクロ・ウエーブで敵を連れ去る

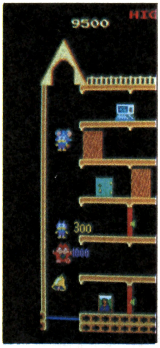
１ラウンドにつき四つのパワー・ドアがありマッピーがパワードアを開けると，(敵はご先祖以外パワードアを開けることができません)，マイクロ・ウエーブが発射され，これにひっかかった敵は画面外へと連れ去られてしまいます(**写真５**)。連れ去った敵は屋敷上部中央の穴から復活します。連れ去った敵の数によりMYSTERY BONUS(ミステリー)が加算されます。

また，連れ去った中にニャームコが入っていると，BONUSは２倍になります。

(注)ミューキー９匹，ニャームコ１匹，計10匹を一度に連れ去ると6000×２という表示が出ますが，実際のところ1000pts. しか加算されませんので注意してください。

５．ベルで敵を気絶させる

３種類めの屋敷の両サイドの縦通路の一番上にあり，マッピーをぶつけることにより落下，下に敵がいると頭をうち，一時気絶しその場で静止します。ニャームコ１匹気絶させると1000pts.(点)ミューキーは１匹につき300pts.(点)加算されます。



《写真７》ベルで気絶させても得点が入る

●パワードア得点

敵　の　数	1	2	3	4	5
得点(ニャームコなし)	200	400	800	1,200	1,600
ニャームコ入り得点	400	800	1,600	2,400	3,200

敵　の　数	6	7	8	9	10
得点(ニャームコなし)	2,000	3,000	4,000	5,000	
ニャームコ入り得点	4,000	6,000	8,000	1,0000	1,000

６．落とし穴に敵を落とし気絶させる

４種類めの屋敷に，１ラウンドにつき二つの落とし穴があります。階段の一部が，パワードア同様に点滅しているものがそれで(**写真８**)，その上をマッピーが通過するとそこに穴が一定時間開き，敵を下の階路に落として気絶させることができます。ニャームコ１匹，1000pts.(点)，ミューキーは１匹につき300pts(点)加算されます。

3 各ラウンド，高得点クリア法

「ROUND 1」
ミューキー３匹（スタート時）

この面は，まだ敵の数も少ないし，スピードもおそいので，ラジカセ，ラジカセ，テレビ，テレビ，マイコン，マイコン，モナリザ，モナリザと取り，確実に倍々のポイントをおさえて，金庫では６倍を出すようにしましょう。こうすると，ターゲットの点数だけでも8500点になりますね。

では，ＲＯＵＮＤ１にかぎって自分の腕に自信ある人のために，スペシャル・パターンを紹介します。

写真を見ながら研究してみてください。

まずはじめに①のトランポリンで６段目まで行き，ラジカセを取る。

取ったら①のトランポリンへもどり，②のトランポリンへ。３段目を通ってうつり，②のトランポリンを使って３段目まで行き，点滅しているラジカセを取る。

取ったらワープし，②のトランポリンへもどり，４段目のテレビを取る（テレビの中にはニャームコが入っており，1000点入る）。

取ったらすぐに②のトランポリンにもどり，３段目に行き，さっき閉めたドアを開け②のトランポリンを使い①のトランポリンへ３段目か５段目を通って移る。

移ったら，①のトランポリンにニャームコがくるまで待つ。ニャームコが１段目に行ったら後を追い，点滅していて，ニャームコの入っているテレビを取る。

②のトランポリンへうつり１回②のトランポリンではね，ニャームコが１段目のマイコンに入るのを待ち，マイコンを取る。そして，１段目のパワードアを開き，敵が全部入るまでマイクロ・ウエーブを追う（入らなかったらしょうがない）。

つぎに③のトランポリンへ行き，６段目のマイコンの前のドアを開け，ニャームコがおりてくるまで待つ。

ニャームコが６段目からおりてきたら後を追い，６段目のニャームコの入ったマイコンを取る。

次に④のトランポリンではね１段目のモナリザを取り③のトランポリンへ移り，６段目のドアを閉め，４段目のモナリザを取る。取ったらかけぬけ，②のトランポリンではね，３段目のドアを閉め，そのドアでニャームコがはじかれるまで待つ。はじかれたら，２段目のパワードアを使い敵を全滅させる。

次に４段目の金庫を取り，すぐに②のトランポリンへもどり，６段目のパワードアの前で待ち，ミューキーたちが前にきたら開き，敵を全滅させる。

その後，③のトランポリンへ移り，６段目のドアがあいていたら閉め，そのドアでニャームコがはじかれるまで待つ。はじかれたニャームコは，復活後，５段目のパワードアの前にくるので，先回りし，５段目のパワードアの前で待ち，敵を全滅させる。後は残った金庫を取ってＥＮＤ。へたをしても，このパターンをつかえば１面で２万点は行くでしょう。

ちなみに僕は，最高29000点までいったことがあります。

「ROUND 2」
ミューキー３匹（スタート時）

ニャームコ屋敷は，色以外１面と同じでドアとトランポリンの位置が変わっています。はじめは動かずにニャームコ，ミューキーが手前のトランポリンにおりてくるのを待ち，タイミングよくパワードアを開き，1200×２を出すようにしよう。うまく1200×２が出たら４段目のテレビを取り，すぐ同じトランポリンにもどり，６段目のパワードアの前で待ち，タイミングよく開き，同じく1200×２を出すようにします。

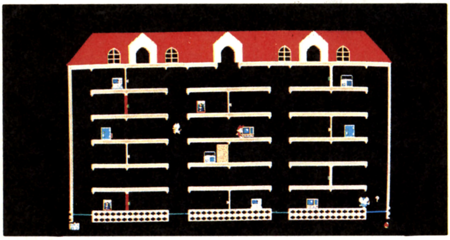
「ROUND 3」
ボーナス・ラウンドです。

「ROUND 4」
ミューキー３匹（スタート時）

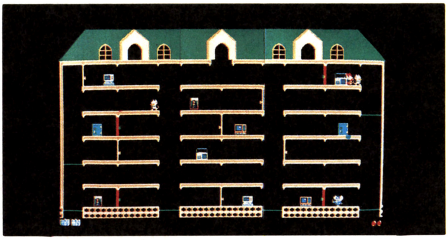
この面から敵が，屋敷の屋根裏を歩くようになります。また，マッピーも屋根裏を通ることができます。

まだ敵の数が少なく，スピードもおそいので，できたら順々にターゲットを取るようにしましょう。パワードアの使いかたは，下段，左右どちらかのドアで敵（ミューキー）を全滅させ，すぐにその上のパワードアのウラで待ち穴から出てきたミューキーをまた全滅させます。

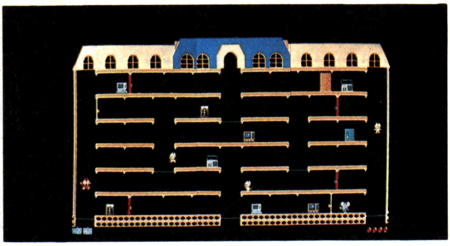
つぎにもう一方の下側のパワードアにミューキーをうまくさそいこみ，全



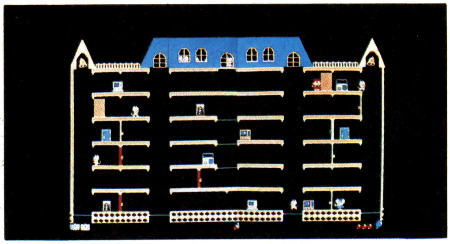
《写真９》ラウンド１の画面，トランポリンは右から①，②……



《写真10》ラウンド２の画面



《写真11》ラウンド４の画面



《写真14》ラウンド８の画面

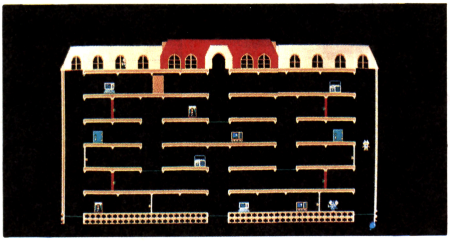
滅させ，さきほどと同じように上のパワードアのウラで待ち，また全滅させる…といった方法が効率がよいのです。

「ROUND 5」
ミューキー３匹（スタート時）

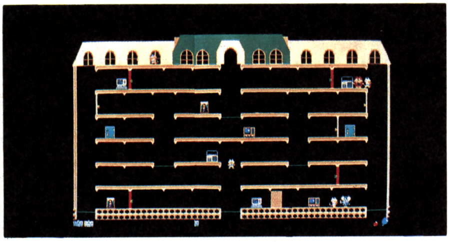
ＲＯＵＮＤ４より敵が少し早くなるので気をつけてください。特に中央の長階路上のテレビはむずかしい（ハサミ打ちされやすい）ので，早目に取っておきましょう。パワードアのテクニックはＲＯＵＮＤ４と同様の方法が効率が良いです。

「ROUND 6」
ミューキー４匹（スタート時）

この面は，つぎがボーナス・ラウンドなので，敵は高速で追ってきます。ターゲットの順などは気にせずにどんどんクリアしていきましょう。ＲＯＵＮＤ５同様に，中央のテレビが難ポイント。早目に取っておくこと。パワードアも有効に使ってください。



《写真12》ラウンド５の画面



《写真13》ラウンド６の画面

「ROUND 7」
ボーナス・ラウンドです。

「ROUND 8」
ミューキー５匹（スタート時）

この面からは，屋敷の屋根の左右に鐘があらわれます。鐘のある縦通路で連続してジャンプし，ミューキーをすべて集めてから，鐘まで跳び上がり，落とすと高得点が得られます。

これがうまくいったら**第１図**のように動き，気絶からさめ，追いかけてきたミューキーを全滅させましょう。

① 鐘で全部気絶させたらⒶのところで敵の回復を待つ。

② 回復した敵がⒷのところにきたら，マッピーをトランポリンでパワードアの前にまで動かす。敵はマッピーを追ってくるので，パワードアをうまく使って全滅させる。

なお，中央階路３，４，５段目の中央部はトランポリンになっています。４，５段目のトランポリンをわざと破っておくと，とても逃げやすくなりますよ。

「ROUND 9」
ミューキー５匹（スタート時）

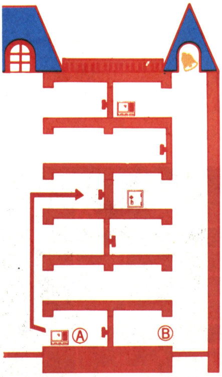
鐘は，ＲＯＵＮＤ８と同じように使ってポイントをかせぎましょう。さらに，パワードアを**第２図**のように使うと，スゴイ！

敵をすべて鐘で気絶させたらⒶの場所で回復を待ち，敵がⒷのところくらいにトランポリンで上がってきたらパワードアを開き，全滅させる。

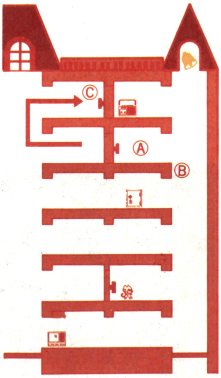
すぐにⒸ地点へ移り，このパワードアを使って，通路中央からあらわれてきた敵を全滅させる。

この面も中央４段目のテレビが取りにくくなっています。このテクニックなどで敵を全滅させたあとに取るようにしてください。

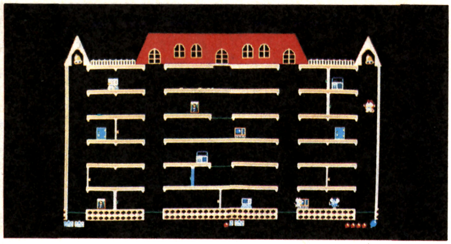
また，中央階路のトランポリンで敵



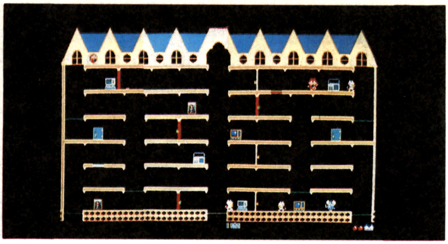
《第１図》ラウンド８のパワードア全滅テクニック



《第２図》ラウンド９のパワードア全滅テクニック



《写真15》ラウンド９の画面



《写真17》ラウンド12の画面

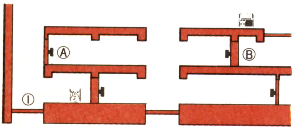
と重なったときは，すぐに階路に移らず，２回目もトランポリンで跳ねてから着地するとやられる可能性が少ないんですよ。やってみよう！

中央２段目左側のパワードアのうまい使いかたは**第３図**のとおりです。

①のトランポリンで連続して跳ね，敵を集めてⒶ地点にマッピーを着地させ，Ⓑのパワードアを開き，全滅させる。

もちろんⒶのドアは開いておきます。また，「連続して跳ねる」とあるのは，トランポリンを何回も跳ねるということでなく，てきとうに着地しながら，トランポリンが破けるのをさけて……という意味です。

念のため！



《第３図》ラウンド９のパワードア
全滅テクニック　その②

「ROUND 10」

ミューキー５匹（スタート時）

敵のスピードが早いので十分注意してください。あとはＲＯＵＮＤ９の内容とほとんど同じです。ガンバレッ！

「ROUND 11」

ボーナス・ラウンドです。

「ROUND 12」

ミューキー５匹（スタート時）

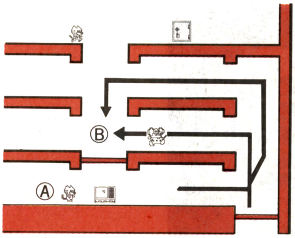
この面からは落とし穴が出現します。

ターゲットの倍をねらわずに，どんどんクリアすることをこころがけてください。

うまい方法としては，左なら左，右なら右と決めて順にクリヤしていくことがあげられます（**第４図**）。

① 面がはじまったらレバーをすぐ右に入れ，トランポリンのほうへ行く。一番近くのⒶのミューキーが追ってこなかったら，すぐⒷのトランポリンのほうに行く。

② もしⒶのミューキーが追ってきたら１段目に着地し，３段目をとおってⒷのトランポリンに移る。



《第４図》ラウンド12の基本パターン

両サイドのふくろ小路にある金庫はむずかしいポイントですのでパワードアで敵を全滅させたときなど，安全を見はからってから取るようにしてください。また右下のテレビ，マイコンが取りにくいので注意してください。

「ROUND 13」

ミューキー５匹（スタート時）

面の出だしのテクニックはＲＯＵＮＤ12と同じです。

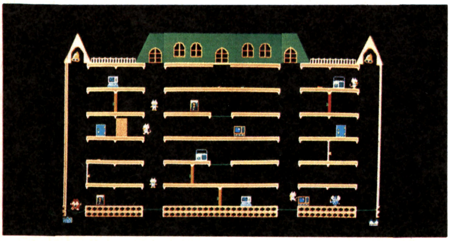
中央上のほうのトランポリンは，ターゲットが残り少なくなってから破くと，敵を集めやすくなりますが，ターゲットを取ってないうちに破くと，敵はすぐに集まり，自分の首をしめることになりますよ。

右側の落とし穴の奥にある金庫は最後に取るようにしましょう。この面では「化石」をすることができます（ハイテクニックの項参照）。よゆうがあったら，やってみてください。12ラウンド同様右下のテレビ，マイコンが取りずらいので注意してください。

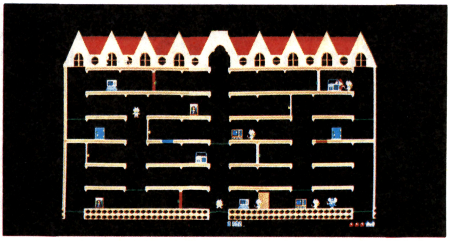
「ROUND 14」

ミューキー５匹（スタート時）

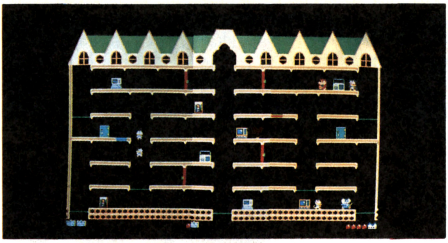
面の出だしは12，13ＲＯＵＮＤと同じです。左下のモナリザ，右下のマイコン，テレビが取りにくいので早目に取るようにしてください。



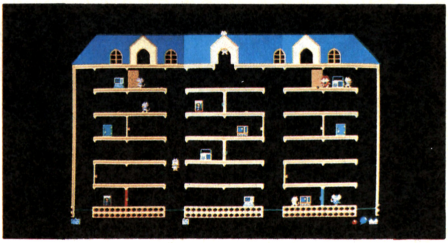
《写真16》ラウンド10の画面



《写真18》ラウンド13の画面



《写真19》ラウンド14の画面



《写真20》ラウンド16の画面

この面では化石，マッピーずらしといった技ができます。よゆうがあったらやってみてください。

「ROUND 15」

ボーナス・ラウンドです。

「ROUND 16」

ミューキー5匹（スタート時）

これで1面の屋敷にもどります。はじめは2面同様に動かず，ニャームコがパワードアのトランポリンをおりてくるまで待ち，おりてきたところでパワードアを開くと3000×2を出すことができます。

「ROUND 17」

17〜256

屋敷の配置は16面のくりかえしが続きます。面はラウンドが進むにつれ，難しくなっていきます。最高256面まで表示され，その後ゲーム最初のGO ON STORY！のデモからはじまり1面にもどります。

マッピー㊙事項

マッピーに入っている音は何種類かと聞かれて，〝20種類だ〟と答える人が多い。たしかに使われている音は20種だが，ゲームに使われていない音が3種類あるんだ。それら3種の音は，開発当時，コイン投入時に使われていたもののなごりなんですよ。プレイしても，まず聞くことは出来ないが，ゲームセンターなどで，ゲーム台のテストをしている所なんかにでくわすと，あんがい聞くことができるかもしれないね……。

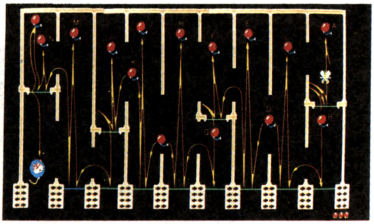
ボーナス・ラウンド

3，7，11，15面はボーナス・ラウンドです。迷路の中の風船を割っていきます。音楽が鳴っている間に順番に取りましょう。トランポリンを破るテクニックを使わないと取れない風船もあります。カベとの間を「チョンチョン」とジャンプして，下へ飛びおりてください。

得点は小さい風船が200点，大きな風船が2000点，パーフェクト得点が5000点の計1万点にもなります。パーフェクトの方法を順に示してあります。

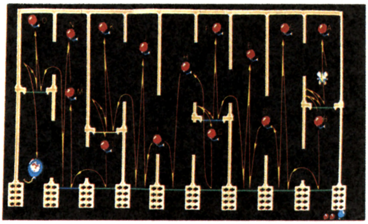
ガンバッテネ！

●「ROUND 3」



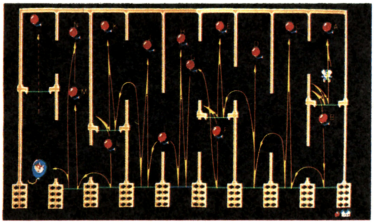
《写真21》ラウンド3のボーナス・ステージ

●「ROUND 7」



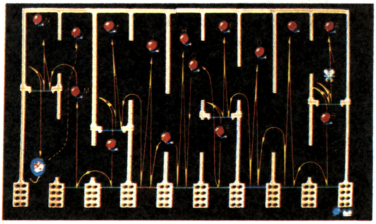
《写真22》ラウンド7のボーナス・ステージ

●「ROUND 11」



《写真23》ラウンド11のボーナス・ステージ

●「ROUND 15」

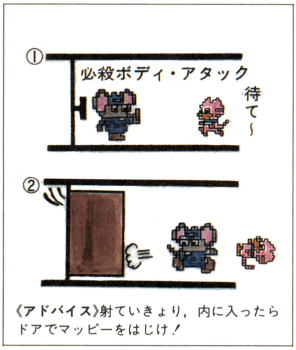


《写真24》ラウンド15のボーナス・ステージ

4 スーパーテクニック

1．ボディ・アタック

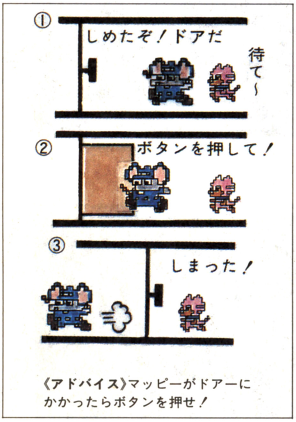
第5図のように，とじたドアの開く側で敵を待ち，敵が近くに来たらドアを開けてマッピーを後ろへはじき，そのいきおいで敵にぶつかり気絶させる技のこと。ワープ，バックワープと並用もできる。



《第5図》ボディ・アタック成功！

2．ワープ

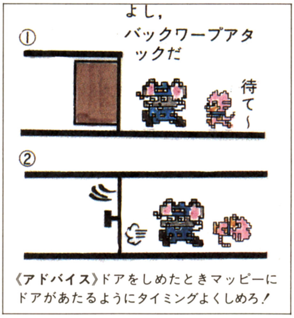
手前に開いているドアを使い，マッピーをはじき，前に進めて距離をかせぐ技。図のようにマッピーの体がドアにかかった瞬間，ドアを閉めてやるとマッピーはドアにひきこまれて前に進みます（**第6図**）。



《第6図》ワープができた！

3．バックワープ

反対側にひらいているドアを使ってマッピーをうしろにはじきとばす技。マッピーをドアの開いているのとは反対側から進めドアがしまった時点でマッピーの体の一部があたると思われるところでドアをしめると，マッピーは後方にはじきとばされます（**第7図**）。



《第7図》バック・ワープのやりかた

4．ワープ1000pts. 取り

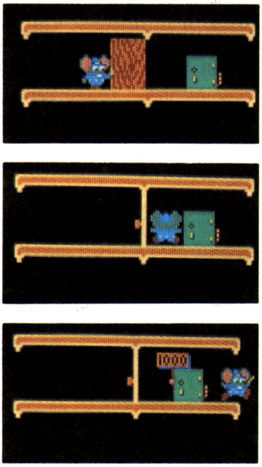
ターゲットのうらにニャームコが隠れているときにマッピーをそばのドアでワープさせ，ターゲットを取らずに1000pts. だけをとる技のこと（**写真25**）ターゲットは得点が倍になったときに取るんだぞ！

3．マッピー・ドアばさみ

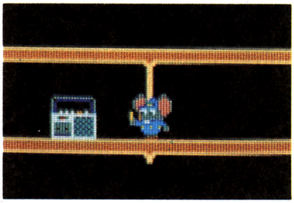
左側に開いているドアを使い，マッピーをドアにはさむ技のこと。ドアの右側でマッピーを止め，マッピーの警棒がドアにはさまるようにドアを閉めます。閉めたらマッピーを静かに左側に移動させます。するとマッピーはドアと重なって動きます（**写真26**）。

6．トランポリンぬけ

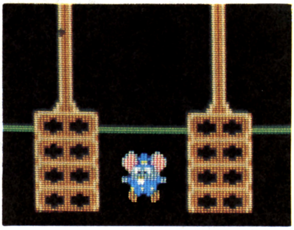
ボーナス・ラウンドで，隣りあったトランポリンを交互に続けて跳ねると，なぜかトランポリンが黄の状態なのにマッピーは下におちて死んでしまうこと。



《写真25》ワープ1000pts. 取りだ！



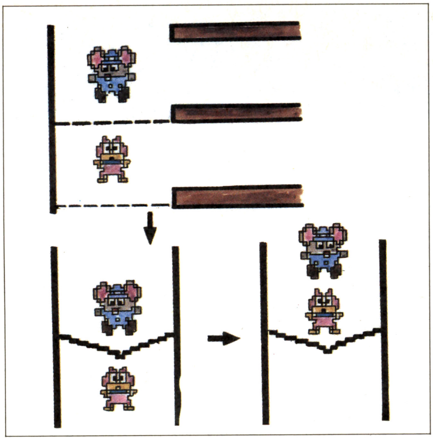
《写真26》マッピーのドアばさみ



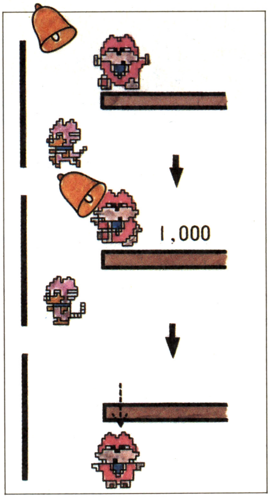
《写真27》トランポリンぬけ。スポッ！

7．トランポリン引き抜き

2面，8面のようにトランポリンが2段重なっているところで，上のトランポリンにマッピーがおり，下に敵がいるとき，下のトランポリンで敵が跳ね，上のトランポリンに接触した瞬間，上のトランポリンでマッピーが跳ねる



《第８図》トランポリン引ぬき



《第９図》ニャームコずらし

と下の敵は上のトランポリンの方に引き抜かれます（**第８図**）。

８．ニャームコずらし

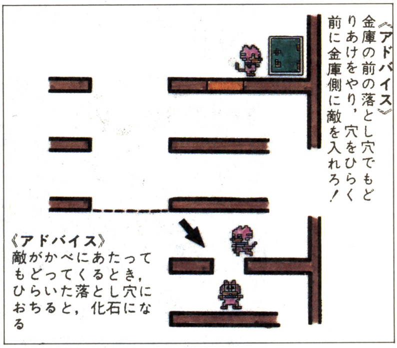
３種類めの屋敷で，敵が階路から縦通路へ飛びうつる瞬間にベルをあてて気絶させるとその敵は回復後，トランポリンからずれて跳ねるようになる。この技のこと。が，しばらくするとずれた敵は，トランポリンの下へ落ちて復活するか，もしくは跳ねているうちに自然になおります（**第９図**）。

９．落とし穴時限あけ

マッピーを落とし穴の途中まで進めてバックさせると，その落とし穴は一定時間がたつと自動的に穴が開きます。この技のこと。

10．化石

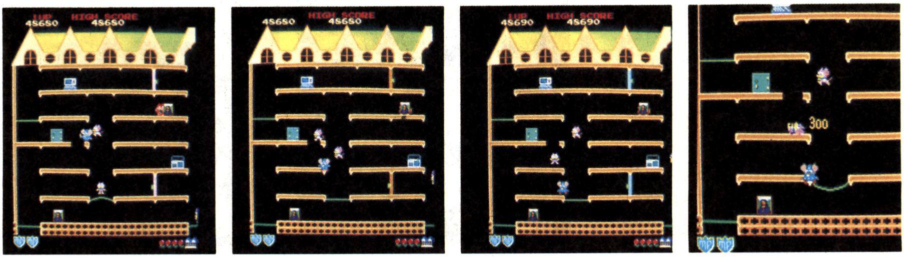
金庫の前に落とし穴があるラウンド13，14，で，その落とし穴で，落とし穴時限あけをし，穴があく前に敵を金庫側に誘導し，袋小路からもどってくる時に開いた穴に落ちた敵は，回復しても動くことができなくなっています。この技のこと。また，マッピーが化石となった敵に接触すると死んでしまうので注意。



《第10図》こうすれば化石ができる

11．マッピーずらし

13面の金庫の前の落とし穴を時限あけをし，穴が開いている時に残っている小階路にマッピーをとびうつらせ，右にレバーをはじくと，マッピーは下へ落下し，トランポリンがあるごとくその場ではねる。このとき貫通路側にレバーを入れるとマッピーは，貫通路の空中にあたかも階路があるごとく着地します。この技のこと。ご先祖様にあたるまではマッピーは死にません。また，左レバーを入れると，左にある階路をあるき，もとの状態にもどります（**写真28**）。



《写真28》秘技！マッピーずらし

5 マッピー上達のコツ

●序文

どのゲームについても言えることですが，はじめから自分のウデ(脳力!?)以上のテクニックを使おうとしてムリはしないこと。ムリをせずに何回もクリア等の練習をしていると，しだいに敵の習性もわかってくるし，第一腕も上がってきます。まずはじめは，安全第一をスローガンにゲームをしよう！

① 安全なラウンド・クリアの方法

(1) あまりよくばるな！

はじめは，あまり点滅しているターゲットを気にかけず，屋敷の右なら右をすべてクリアーしてから左をというように片側ずつ完全にクリアするようにしよう。ヘタに点滅しているターゲットを気にして屋敷をちょこまかすると，敵にはさみうちをくらいやすくなるし，第一時間がかかって，Hurryや，ご先祖と〝こんにちは〞というケースになってしまいます。また，高次のラウンドに行くほどHurryになる時間，ご先祖がでてくるまでが早くなるので，点滅しているターゲットなど気にしてられなくなります。

とにかくこのゲームは，盗品を取りもどすことが主で，なにも,マイクロ・ウエーブで1万点を出すことなんか，ただGAMEのかざりにしかすぎないと言うことを頭に入れて，ラウンド・クリアに専念しましょう。

(2) ひっつきには気をつけろ

マッピーとミューキーのスピードは違うので，当然落下速度も違います。マッピーがトランポリンで跳ねているとあとからはねてきたミューキーがマッピーと時おり重なることがあります。かさなっているときにマッピーが階路に着地すると，ミューキーもいっしょに付いてきて，着地した瞬間ミューキーに捕ったと判定されマッピーは死んでしまいます。この悲惨な現象を〝ひっつき虫〞と開発担当者は呼んでいます。〝ひっつき虫〞をさけるには，マッピーをトランポリンで数回はずませ，敵がはなれるのを確認して着地をするという方法をとればよいのです。

(3) 他のトランポリンまで移動するには

他のトランポリンのあるところまで階路を歩いていく途中，敵にはさまれたり，後ろからの敵においつかれたりすることがよくあります。これをさけるには，階路の途中にDOORのあるところ（できれば手前にひらくDOORのある階路）を選んで歩くようにしましょう。

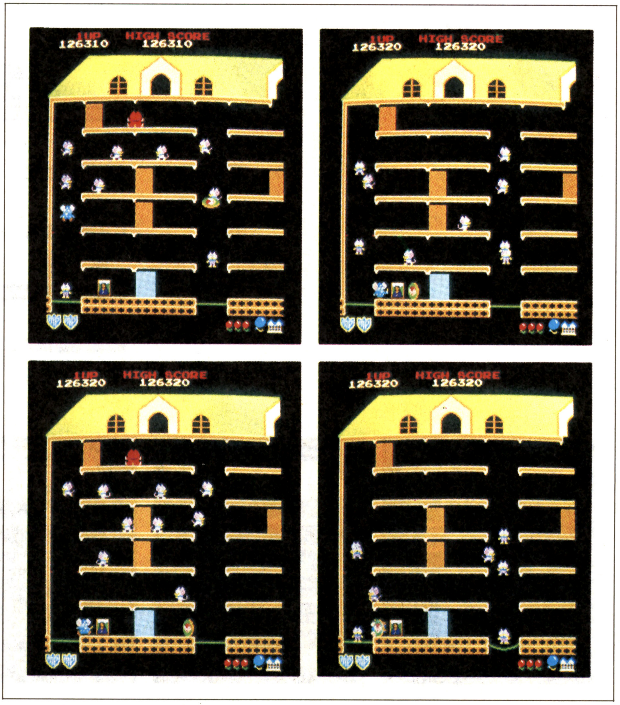
DOORさえあれば，たとえ敵にはさまれたり，おいつかれそうになったときなど，なんとか逃げられます。これら安全にクリアするための三つをまもれば，ある定度の面までは行きます。また，確実に7面までいくようになれば，パワードアや，ドアーでの点数かせぎ等の練習をしてみるのも良いでしょう。

(4) おまけ…ニャームコの動き

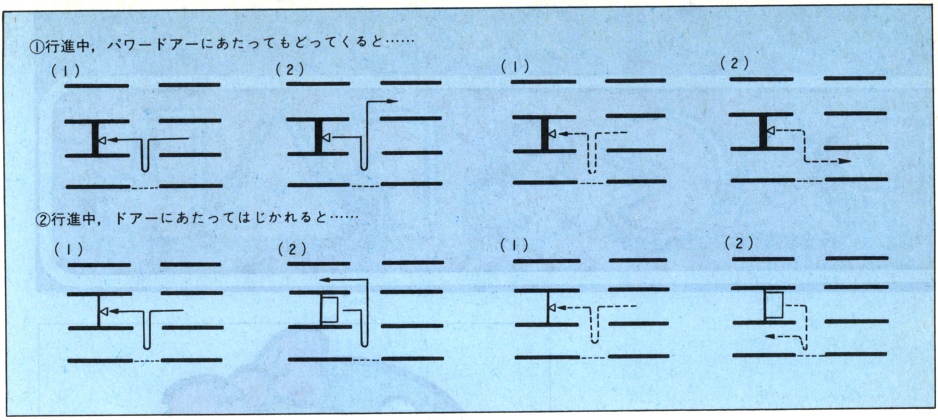
ニャームコは，屋敷内を蛇行行進していますが，パワードアに当たったり，ドアにはじかれると，動きが変わります。第11図を見て，研究してください。

★3面クリアー時の点数のめやす

2万点	ビギナー・プレイヤー
3万点	ノーマル・プレイヤー
4～5万点	ハイランク・プレイヤー
6万点	スーパーハイランク・プレイヤー

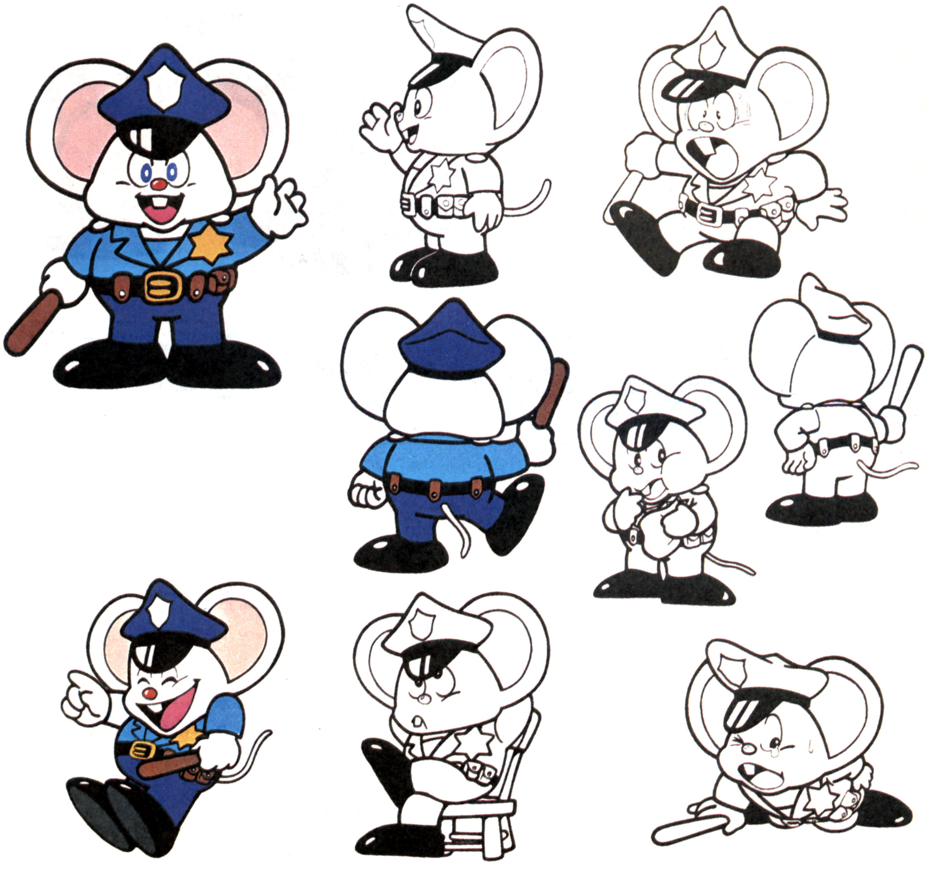


《写真29》こわいゾ！ ご先祖様登場！



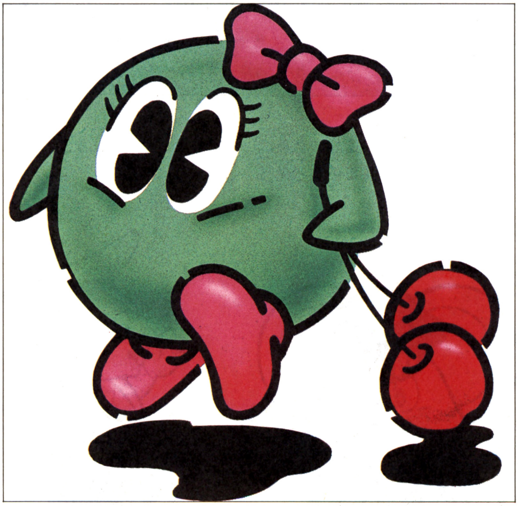
《第11図》ニャームコの動き

このような，キャラクターのクセは他人のゲーム中によく見ていると発見することができます。



パック & パル

PAC & PAL®



Written by EXCHANGER

パックマン・シリーズ第３弾として ニュー・キャラクター〝ミル〞を加え，1983年に発売された作品です。

あなたは，パックマンをあやつって，画面上のフルーツを全部食べるのが目的。フルーツは，カベでしきられていて，パックマンがめくったカードの絵が合うと，そのフルーツをしきっているカベがなくなり，取ることができます。また，フルーツは，ミルが持って行こうとするので，気をつけましょう。

ゲームの内容紹介

４方向レバーとボタンでパックマンをあやつります。ボタンは，スペシャル・ターゲットを取り，パワーアップしたときに，攻撃のため使用します。

キャラクター紹介

●パックマン

われらがヒーロー！

●モンスター軍団

おなじみモンスター軍団。

●ミル

ちゃめっけたっぷりのニュー・キャラクターです。点滅ターゲットを横取りしては，巣に持っていってしまいます。パックマンはミルにふれても平気なので，取られたら取りかえそう！

●フルーツ

フルーツは７種類あり，それぞれ点数がちがいます。

チェリー…50pts
ストロベリー…100pts
オレンジ…150pts
アップル…200pts
メロン…300pts
レモン…400pts
パイナップル…500pts

●カギ

各面一つずつあり，取ると高得点。点は，攻撃が変わるごとに上がります。

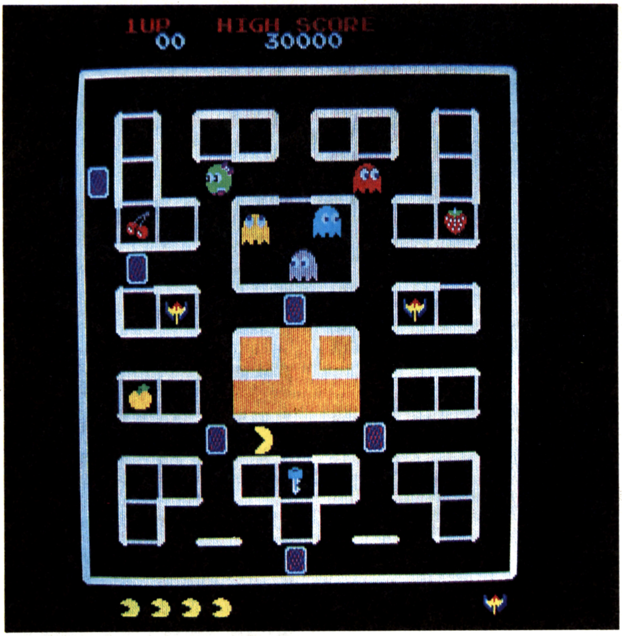
１～２面…700pts
４～６面…1000pts
８～10面…1500pts
12～14面…2000pts
16～18面…3000pts
20～　　…5000pts

●スペシャル

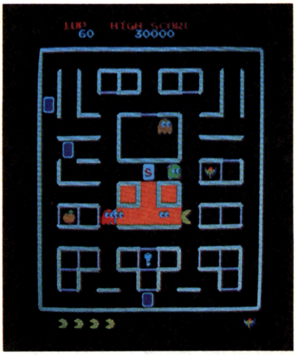
スペシャルを取ると敵に反撃ができます。

１．ギャルボス……
トラクター・ビーム攻撃

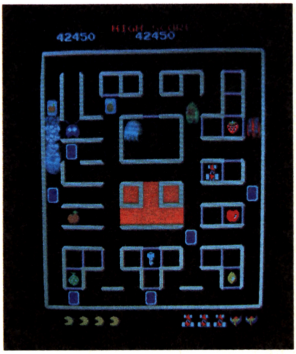
１，２面に登場。パックマンがトラクター・ビームを使えるようになります。このトラクター・ビームを浴びたモンスターは，グルグル回り，目が回



▲プレイ画面とキャラクター



▲ギャルボス面



▲スモーク・スクリーン面

ってしまいます(**写真1**)。

2. ラリーX……
スモーク・スクリーン攻撃

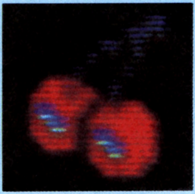
4～6面に登場，パックマンがスモーク・スクリーンを出します。スモーク・スクリーンは，モンスターの目をくらまし，あまりのけむたさにモンスターは泣き出してしまいます(**写真2**)。

3. トランペット……
サウンド・シャワー攻撃

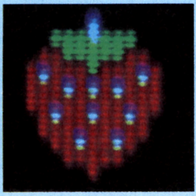
8～10面に登場。パックマンの口から音符が出て，モンスターがこれを浴びると，気持ちよくなり，踊りくるってしまいます(**写真3**)。

4. 雪ダルマ……冷凍光線攻撃

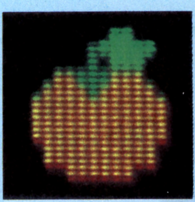
12～14ラウンドに登場。パックマンが冷凍光線をはき，この光線を浴びた



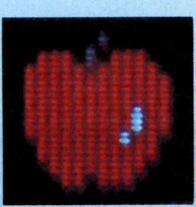
▲ チェリー



▲ ストロベリー

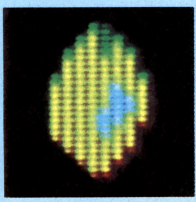


▲ オレンジ

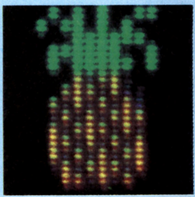


▲ アップル

▲ メロン

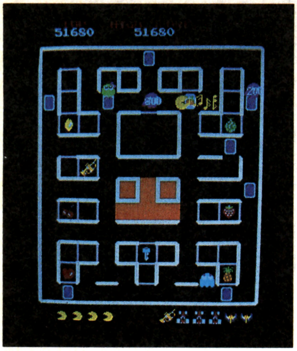


▲ レモン

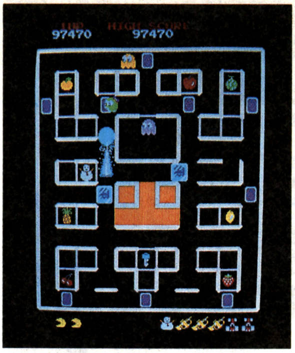


▲ パイナップル

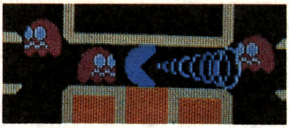
▲ カギ



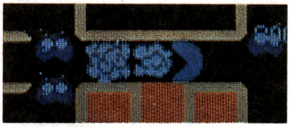
▲サウンド・シャワー面



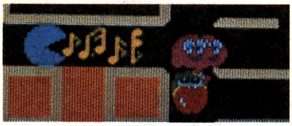
▲冷凍光線面



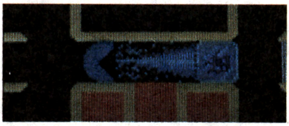
《写真１》モンスターはグルグルと目が回ってしまう



《写真２》ついに泣きだしたモンスター



《写真３》おどり狂ってしまうモンスター



《写真４》ガチガチの氷づけ！

《写真５》ガリガリ！ 頭をかじられるモンスター

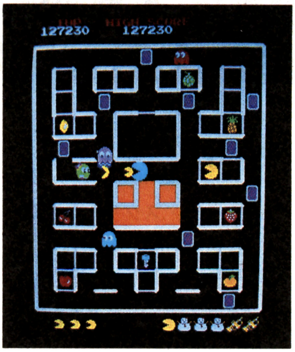
モンスターは，コチン，コチンに凍ってしまいます。氷づけになるのだ（**写真４**）。

5．パックマン……パックマン攻撃

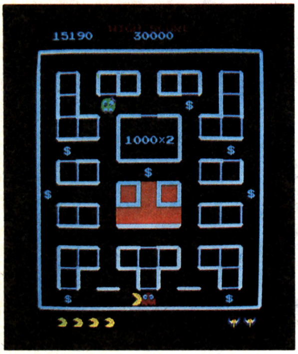
16～18面に登場。パックマンが小パックマンをはくようになります。口からでた小パックマンは，モンスターの頭をひとかみ。モンスターの頭をかじっちゃいます(**写真５**)。

●カード

カードには，フルーツ，カギ，スペシャルのいずれかのターゲットが書いてあって，めくるまでわかりません。めくるとそれに対応したターゲットが取れるようになります。一度にめくれる枚数は３枚までです。



▲パックマン面



▲チャンス！レスト・タイム

パック＆パルの攻略法

●スペシャルのうまい使いかた

スペシャルでモンスターをやっつけると，200，400，800，1600ptsと得点があがっていきます。そして，さらに復活したモンスターをやっつけると，高得点となり，モンスター5匹目以降は，全部1600pts。1個のスペシャルで最高7800ptsが取れます。また，スペシャルのききめが消えないうちに，もう一つのスペシャルを取ると，スペシャルのききめが延長されたことになり，点数が，前のスペシャルの続きとなります。

●安全地帯を覚えよう

パック＆パルの迷路には，2か所の安全地帯と，2か所のモンスター一方通行路があります。**第1図**を見て，おぼえてしまいましょう。

ここをうまく利用すれば，ハイスコアはまちがいなし！

★上より下が楽だ!!

上方より下方が楽なのは明らかです。なぜなら，安全地帯が多いからで，上から，カードをめくっていくのがベストの方法です。

★ミルはお友達

ミルがフルーツを持っていってしまって，残念がってはいけません。ミルを利用するのが上手なプレイヤーです。ミルの通る道は，いつもオレンジ・ボックスの上です。だからカードを開いておいて，オレンジ・ボックスで待ち，持ってきてもらったところを，すかさずパクリ！　という方法が有効です。

●面別攻略法

★ラウンド1

ターゲットが全部で6個(**写真6**)。モンスターも遅いので，わりあい楽な面です。初心者は，スペシャルを取った後，すぐにそのターゲットを食べてしまいましょう。上級者は，スペシャルでモンスターをイジケさせて点をかせぐこと！　パーフェクト・ボーナスは1000ptsもらえます。

★ラウンド2

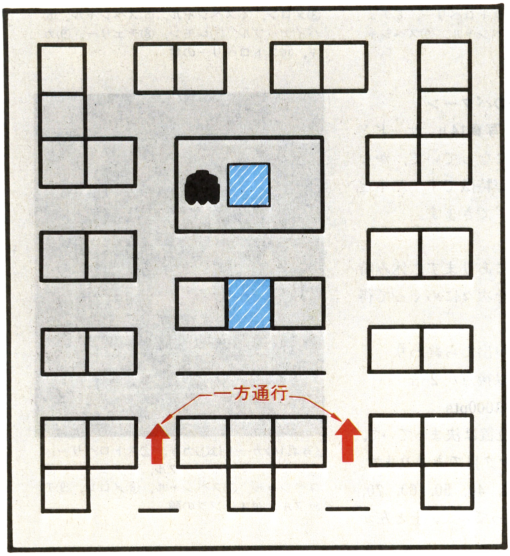
ここも，ラウンド1と同じように楽勝です(**写真7**)。点かせぎをしましょう。パーフェクト・ボーナスは1500ptsです。

★ラウンド4

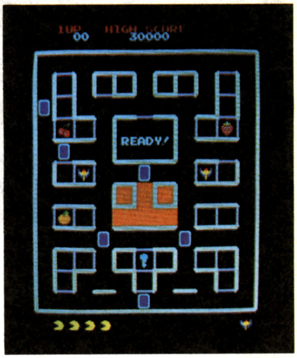
早目にスペシャルを取ってクリアしましょう（**写真8**）。パーフェクト・ボーナスは2000ptsです。

★ラウンド5

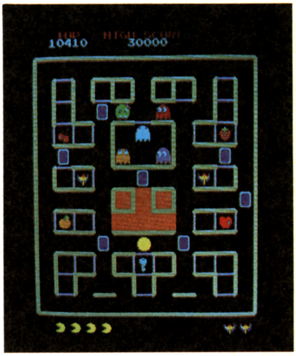
ターゲットは9個(**写真9**)。この面までは初心者向



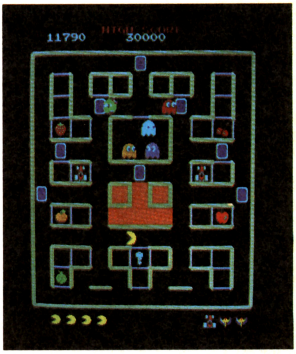
《第1図》パック＆パルの安全地帯



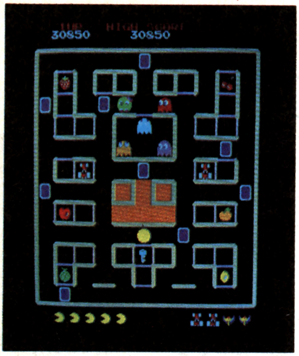
《写真6》カードは左上から下へ，横にならんだものは左優先に見ると①オレンジ，②スペシャル，③スペシャル，④チェリー，⑤ストロベリー，⑥カギの順（以下同）



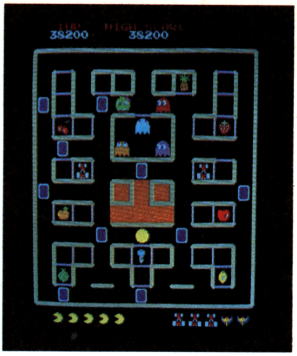
《写真7》カードは①スペシャル，②スペシャル，③カギ，④オレンジ，⑤アップル，⑥ストロベリー，⑦チェリーの順にならんでいる



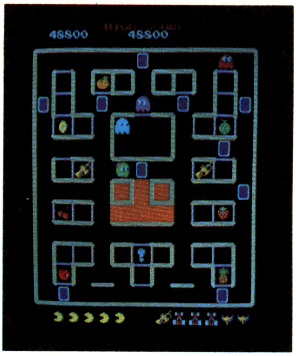
《写真8》カードは①チェリー，②スペシャル，③スペシャル，④カギ，⑤ストロベリー，⑥オレンジ，⑦メロン，⑧アップルとなっている



《写真9》カードは①チェリー，②カギ，③ストロベリー，④スペシャル，⑤チェリー，⑥アップル，⑦メロン，⑧スペシャル，⑨レモンとなっている



《写真10》カードは①オレンジ，②パイナップル，③スペシャル，④スペシャル，⑤メロン，⑥アップル，⑦チェリー，⑧ストロベリー，⑨レモン，⑩カギの順



《写真11》カードは①スペシャル，②カギ，③アップル，④オレンジ，⑤ストロベリー，⑥チェリー，⑦スペシャル，⑧レモン，⑨パイナップル，⑩メロンの順

けといえます。パーフェクト・ボーナスは2500pts です。

★ラウンド6，13

このパターンは，わりあいやさしくできています(**写真10**)。スペシャルを取ったら，上方のトランプを三つめくり，オレンジ・ボックスで待ちます。三つ取ったら，スペシャルを取り，下方のカードをめくってオレンジ・ボックスへ行き，クリアします。

★ラウンド8，14のパターン

一番上と，真ん中がスペシャルです。真ん中のカードでスペシャルを取ったら，上方のカードをめくります（**写真11**)。このとき，スペシャルもついでにめくって，オレンジ・ボックスで待ち，ミルがスペシャルを持ってきたら，残りの上方のカードもめくります。あとは下方のターゲットを取ってクリアです。

★ラウンド9，16のパターン

出現地の左右がスペシャルです（**写真12**)。その他は，パターンと同じく上方から先に取ることをこころがけましょう。

★ラウンド10，17のパターン

このパターンは(**写真13**)，フルーツとカードが寄っていてとても楽になっています。パイナップル，チェリー，カギ，ストロベリーと，順に取っていき，レモンのカードを開いておきます。オレンジ・ボックスでレモンを取ったら，右のスペシャルでメロン，アップルと取って，もどり左のスペシャル，オレンジを取ってクリア。

《写真12》カードは①メロン，②アップル，③オレンジ，④カギ，⑤ストロベリー，⑥チェリー，⑦レモン，⑧スペシャル，⑨スペシャル，⑩パインの順

★ラウンド12，18のパターン

このパターンは(**写真14**)，カードとフルーツが点対象になっていて，かなり難易度が高いのが特徴です。基本どおりに動けばクリアできます。

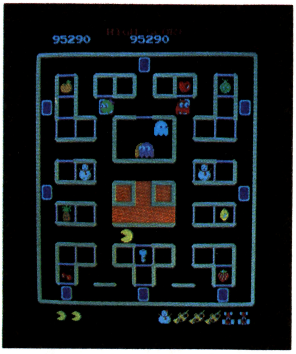
★レストタイム

３面クリアごとにあります。休み時間。10枚のカードを次々にめくって得点をかせぎます。

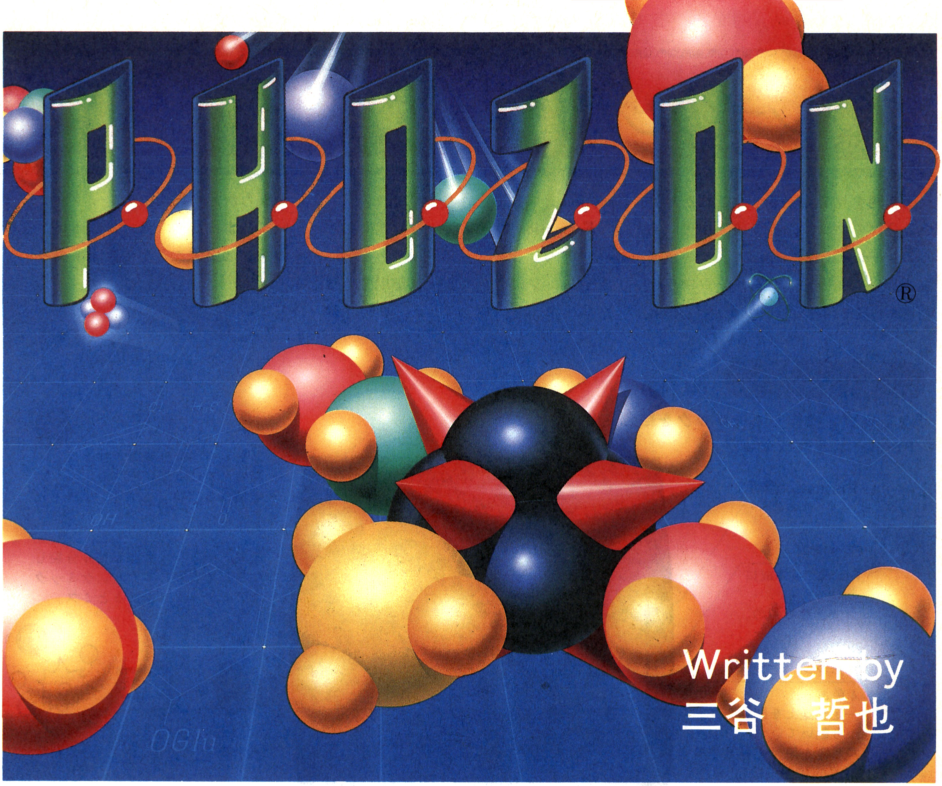
アカベイ…これが出たら終わり
ミ　ル……これ以後点が２倍
ド　ル……100～1000pts

アカベーの出現位置は決まっていて，自分の点数の下２ケタ目できまります。上から，10，20，30，40，50，60，70，80，90，00pts となっていて，上と左が優先されます。

《写真13》カードは①オレンジ，②アップル，③メロン，④スペシャル，⑤スペシャル，⑥パイナップル，⑦レモン，⑧チェリー，⑨カギ，⑩ストロベリーの順



《写真14》カードは①カギ，②ストロベリー，③レモン，④パイナップル，⑤チェリー，⑥スペシャル，⑦スペシャル，⑧メロン，⑨アップル，⑩オレンジの順



はじめに

『前脳の右半分を刺激するゲーム』といったちょっと変わったテーマで，PHOZONは，1983年11月に初めて登場しました。その司令も『ケミックを操作してモレックを結合させFormationを完成せよ』とあって，ゲームの醍醐味も，Formation 完成の点にあると言えましょう。

私の個人的意見を言うならば，大学で化学を学んでいる身であるためもあってか，非常に親近感の持てるゲームであって，今回の執筆も，その使命感も存在したりして……（ただし，モレックは，正四面体構造をとっているのに，Formationが平面であるのは残念。ましてすべての結合角が90度または180度とは。まあ，あれ以上の物はゲーム操作上不可能には近いけど）。

それにしても，いかにも化学的雰囲気を盛り上げるのにふさわしい，みごとなサウンドや，1stのHI-SCOREのときに流れるサウンドといったら，『充実感！』とでも言いましょうか。ともかく，サウンド面では満点です。

あとの説明でもわかるように，サウンドは，ゲーム上，とてもたいせつな要素の一つです。

なお，画面には，パイプ管のようなものと，化学式がバックにありますが，プレイとはいっさい関係はありません。

プレイのしかた

第１図を見てください。これがＰＨＯＺＯＮのプレイ画面です。中央にあるのが Formation の表示で，ケミックをレバーで操作しながら，フワフワと動きまわるモレックをつかまえて，Formation と同じ形を作りあげます。

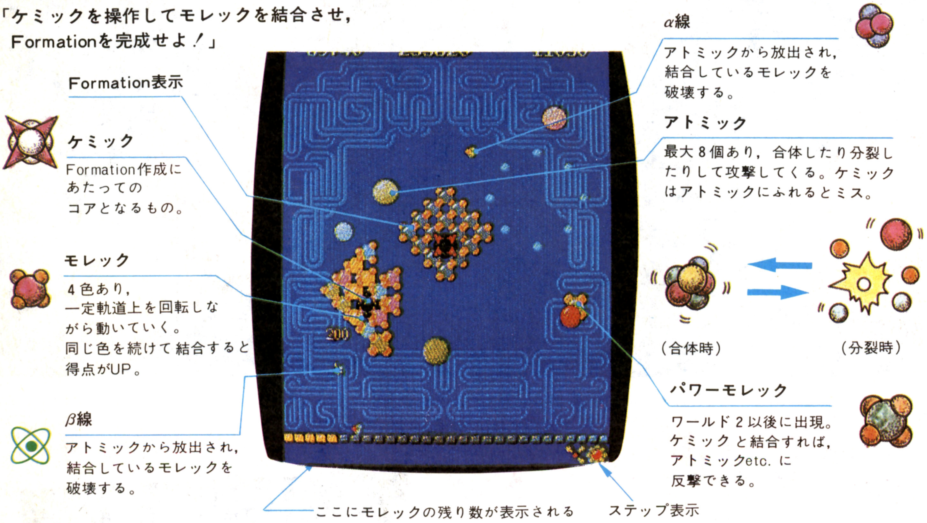
Formation は各ステップごとにちがい，３ステップ（１ワールド）ごとにチャレンジング・ステージが用意されています。

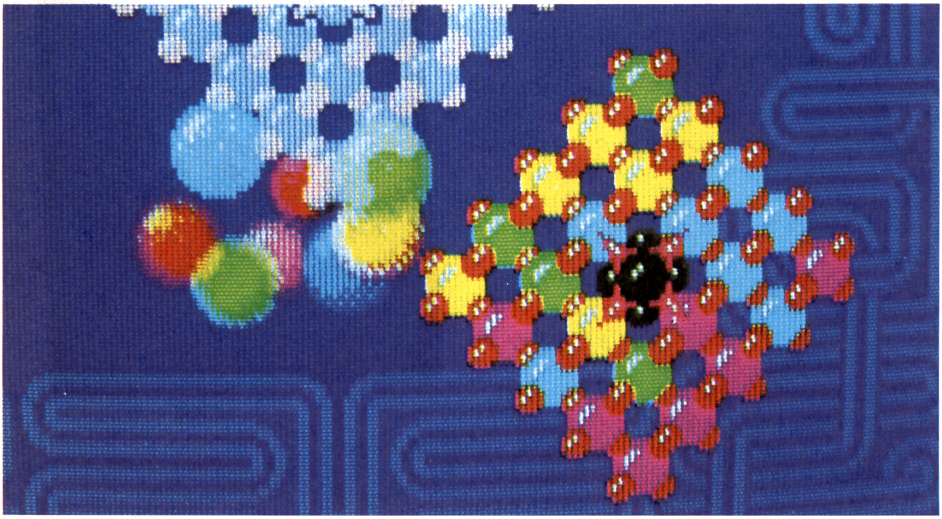
まちがえた場所にモレックがくっついてしまった場合は，分離ボタンを押すと，はなすことができます。

Command・使命

「ケミックを操作してモレックを結合させ，
Formationを完成せよ！」

《第１図》





ゲームプレイにおける基本事項

PHOZONは，8方向のレバーと，結合を分離するためのボタンを使ってFormation（画面中央に指定される）を完成するゲームです。

★ケミックがアトミックに接触すると，一つケミックが分解されて爆発します。
★アトミックから放出されるβ線は，モレックに接触すると一つモレックが消えて，α線に接触すると3個のモレックが破壊されます。これはケミックにふれても平気です。
★最初ケミックは3個あって，3万点，10万点，20万点，40万点，70万点，110万点，160万点，……という得点のたびにケミックは1個ずつ増えます。その他には，かくれエクステンドによって増やすこともできます。
★モレックがなくなると『TRY AGAIN』表示が出て，もう一度そのstepを行なうことになります。
★完成の後と，パワー・モレック（WORLD2以後，最初に2個と，ななめに横切るボーナス・パワー・モレック1個がある）を結合させたとき，アトミックやα線β線に反撃することができます。モレック上の小さな球が回転している間が反撃可能状態です。

WORLD6では，この時間がかなり短かいので特に注意しましょう。反撃すると，アトミックは，風船のような破裂音を生じて消えていきます。
★各種の色のモレックが出現する場所は，ROUND1前のデモと関係があって，**第2図**の矢印の場所から各色が出現します。
★ボーナス・ラウンドでは，8個の正四面体構造のアトミックが4回出現します。4方向にケミックから出る（ボタンによって）モレックをアトミックにたたきつけてパーフェクト・ボーナス10000点を取りましょう。
★それぞれのアトミックの分裂時の色に関する性格は，赤とピンクは，画面から消えることなく攻撃，緑と黄色はしつこくケミックを追ってきます。橙色と黄色は，画面から消えることもあるので，BONUS ROUNDでは特に注意しましょう。水色と白色は，放射状に八つに分裂することもあります（ちょうど，ゼビウスのガルザカートの超スローモーション状）。なお，8個のアトミックから逃げる場合，安全地域が4か所あります。その際，アトミック誘導を使えばさらに効果的です。

得点については**第1表**，**第2表**を見てください。

《第2図》モレックの登場順

《第1表》得 点 表

条　　件	得　　点
モレック	30 pts.
モレック同色連結の場合	30×2，30×4，30×8，30×16……30×128　4000pts. まで
パワー・モレック	200 pts.
ボーナス・パワー・モレック	500，1000，1500，2000 pts.……
アトミック	？

《第2表》チャレンジング・ステージの得点

アトミック	待機中　1個50 pts.（2回で100 pts.） 分裂中　1回当てるごとに50 pts.
ボーナス・ポイント	32　個……10000 pts. その他……100×個数(pts.)

ROUND別インフォメーション
——必勝法と隠れエクステンドの正確な出しかた

① WORLD 1　step 1　　1500 pts.
アトミック8個（正四面体形）

第2図の方向から順番にあらわれるモレックを四つ結合させるのが最も早い完成です。趣味で，同色で完成させるのもおもしろいでしょう（**写真1**）。

《写真Ｉ》ワールドＩ，ステップＩ の完成場面

② WORLD 1　step 2　2000 pts.
さらに四つ結合させれば，完成です。何もむずかしいことはありません。このラウンドでは，はじめに反撃ができます。ただし，完全にアトミックが出現していなければ中央でいくら破裂させても何度も出現するので，すべて出現してから破裂させて全部消しましょう。ウデがあがってきたら，アトミックの近くで完成させ反撃したりしましょう（**写真2**）。

《写真２》ワールドＩ，ステップ２ の完成場面

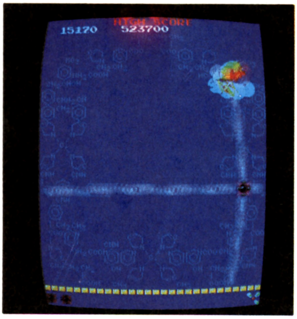
③ WORLD 1　step 3　2500 pts.
これでWORLD1も完成です（**写真3**）。よけいなものがついたら，このWORLDでは，すぐ分離させる習慣をつけましょう。案外（あんがい）とこのstepで中央に4個結合させるのに手こずっている人がいますが，このテクニックは，のちのち便利ですのでぜひここで修得（しゅうとく）しておきましょう。どうしてもできない場合は，カベを使って（あとでお話しします）上手に結合しましょう。

《写真３》ワールドＩ，ステップ３ の完成場面

④ BONUS ROUND
（チャレンジング・ステージ）

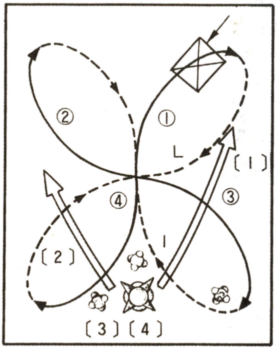
第3図を見てください。アトミックはたいてい図のような動きしかしませんから（ボーナス・ラウンドにおいて）すばやくアトミックのかたまりの中央まで移動させて一気に撃ってください（中央部分でひたすら連打）。

《写真４－Ｉ》ボーナス・ラウンドのパーフェクト表示



《写真４－２》高速でキーをたたいてアトミックをつぶせ！

分裂したら橙色と黄色を先に撃ってください。この色は逃げてしまうからです。白色と水色は，ゆっくりと直線



実　線…アトミックの動き
白太線…それに対応すべくケミックの動き
①，②は上方のモレックを③，④はサイドのモレックを使う。

《第３図》アトミックの動きと，ケミックの動かしかた

的に画面から逃げます。他の4色はけっして逃げません。それどころか緑色と黄色はしつこく追ってきます。どれも2回撃たないと破裂しませんので念のため。点数は，分裂前1個50点，2回当てて計100点，分裂後1回当てるたび50点です。1周期中2回当てないと（ここでいう周期とは，待機と分裂で1周期です）破壊できないので，一種の永久パターン？といえます。得点は，32個パーフェクトに取るとPERFECT BONUS 10000ptsが与えられます。他は，100×確認した個数が得られます（**写真4**）。

⑤ WORLD 2　step 1　3500 pts.
アトミック5個（$S.P^3$混成ーモレックのような形）

この面から，最初にパワー・モレックが2個出現します。有効に使おう！　このFormationはWORLD 1のstep 2と同じでいたって簡単です（**写真5**）。

《写真5》ワールド2，ステップ1
の組みかた

⑥ WORLD 2　step 2　4000 pts.

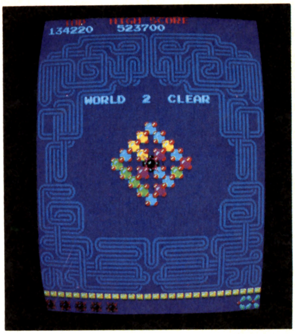
この面は，ちょっと変わっています（**写真6**）。このへんからPHOZONらしさが光ってきます。**第4図**を見てください。図のピンク色で示してある4か所の部分から先に結合しましょう。そうすれば，緑色の結合は簡単です。**第5図**のようになると，ちょっと結合がやっかいです。

《写真6》ワールド2，ステップ2
の完成画面

⑦ WORLD 2　step 3　4500 pts.

この面は，step 2と同様に結合していきましょう。**第6図**のピンクの4か所の部分のつぎにグリーンの部分をつけましょう。ここでは，画面を2周回ったグリーン色のモレックを①部分と結合させ，完成させたとき，設計図の位置ぴったりに（多少ずれても可）完成させると，隠れエクステンドによってケミックが1個追加されます（**写真7**）。

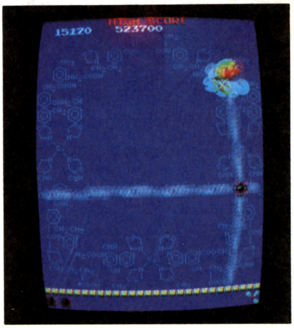
その方法の一例としては，**第6図**の②③④⑤はあらかじめ結合させ，⑥にパワー・モレックをくっつけます。この場合，ピンク色のモレックが出現したときであることが条件です。他の方法は，②〜⑥までくっつけてからパワー・モレックをくっつけますが，この場合アトミック破壊後，結合をはなします。



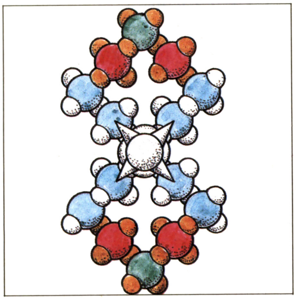
《写真7》ワールド2，ステップ3の
エクステンド付き完成画面

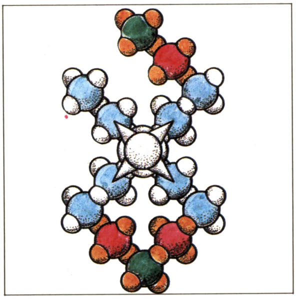
アトミック破壊後はピンク色をどこでもいいから結合させ，設計図の真上で待機しつつ，今結合させたピンク色のモレックを分離させます。すると緑色のモレックのほうから勝手に吸いよせられるがごとく結合します。この場合，十分注意することは，アトミックの再出現までのタイミングです。

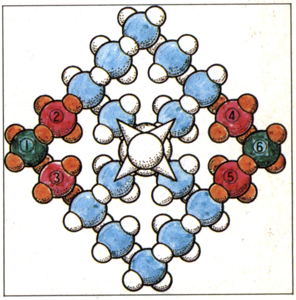
⑧ BONUS ROUND



《写真8》ボーナス・ラウンド


《第4図》ワールド2，ステップ2の
フォーメーションの組みかた


《第5図》こうなるとたいへん



《第6図》ワールド2，ステップ3
の組みかた

⑨ WORLD 3　step 1　5500 pts.

アトミック4個（正四面体構造）

この面は，非常にユニークな面です。初心者の中には，step 3の巨大ハートで苦労している人がいますが，慣れれば楽な面です。ただし，特にstep 2，3で『TRY　AGAIN』を出した場合，攻撃がとにかくはげしくなるので要注意。さらにパワー・モレックの力も弱まることをつけ加えておきます。

さて，step 1ですが，**写真9**のように七つのモレック結合だけですので，パワー・モレックを上手に使って，案外と楽に完成できるでしょう。

《写真9》ワールド3，ステップ1の完成場面

⑩ WORLD 3　step 2　6000 pts.

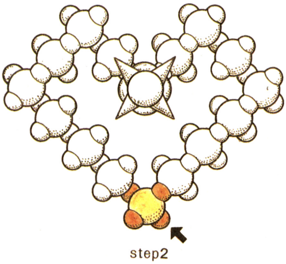
この面から，PHOZONのむずかしさと，Formationの記憶が重要だということがわかってくるのではないでしょうか？　まだまだこのへんは序の口，この先には，まんじ形や蚊取センコウ(？)形のようなFormationが高ラウンドで待ちうけています。

このFormationは，個数も多く，形

《写真10》ワールド3，ステップ2の完成場面

も変わっていますので，多少とまどうかもしれませんが，アトミックの数も少ないので，つぎの五つの方法で行なえば，わりあい簡単に突破できます。

①Formation記憶。
②左右対称的に組立てる。
③パワー・モレックを上手に使う。
④下部を組立てるのだから，画面の上半分を主に使う。
⑤**第7図**の矢印のところを最後に結合させる。



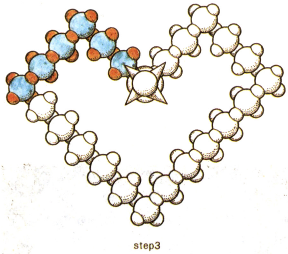
《第7図》ワールド3，ステップ2の注意点

なお，この面の注意としては，かなりきつくなりますから『TRY　AGAIN』にしないようにすることです。ボーナス・パワー・モレックは横切る際，どこでもいいですから，結合して反撃しましょう。なお，パワー・モレック，ボーナス・パワー・モレックに関しては，結合したと思って反撃するミスや（実は結合してなかった）ボーナス・パワー・モレックを取りに行ったためにやられるなど……の事故にも注意しましょう。

⑪ WORLD 3　step 3　6500 pts.

このパターン(**写真11**)は，原則的には，前のstepと同じことが注意点ですが，特に**第8図**の左上の部分を中心に考えてください。それと，前のstep 2で書き忘れたことなのですが，step開始時にWORLD 1や2のようにそのまま結合させればいいのではなく，必要な部分まで切り離さなければいけないので，すばやく結合を取るようにしましょう。なおstep 2と3は，どのワールドでも開始時に反撃できますので，まずアトミックをすべて破壊しておいてください。ただし，『TRY　AGAIN』後は反撃できません。step

《写真11》ワールド3，ステップ3の完成場面



《第8図》ワールド3のステップの組みかた

3は，結合数も多く（23個）きつく感じますが，以上のようにすれば（特に画面上部使用）比較的楽に完成できます。ここが一つの山場です。

なお，α線やβ線には，特に注意しましょう。せっかく完成間近なのに，根元から切り離されることがあるので。その場合は，気を落とさずにまた結合してください。

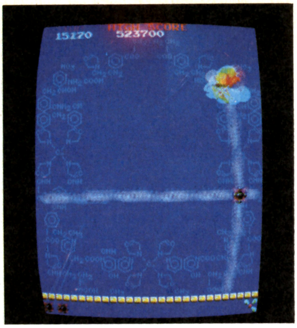
⑫ BONUS ROUND

⑬ WORLD 4　step 1　7500 pts.

アトミック8個
（形はWORLD 1と同じ）

このWORLDは，形は単純ですが(**写真13**)，アトミックの数が多いので，パワー・モレックの能率的な使いかたが成功への重要なカギをにぎっています。さて，step 1では**第9図**の黄色の四つを結合させてから，青色を結合させるのが基本ですが，この際，パワー・モレックをムダなく使用してください。その方法は，

①なるべくギリギリまでパワー・モレックは使わない。



《写真12》ボーナス・ラウンド

《写真13》ワールド4，ステップ1
の完成場面

②使うときは，完全にアトミックが出現したときで，すべてを破裂すること。

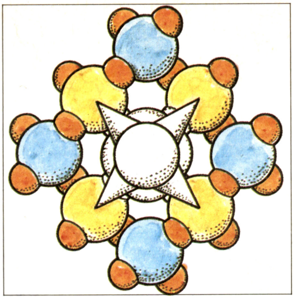
③使用可能時間もよく考えること。

の3条件です。

⑭ WORLD 4　step 2　8000 pts.

このstep 2（**写真14**）とつぎのstep 3も，パワー・モレックの使いかたがポイントです。step開始時に，反撃し（この際一つたりともアトミックを残して

《写真14》ワールド4，ステップ2
の完成場面



《第9図》ワールド4，ステップ1
の基本的組みかた

はいけない）**第10図**の①～④の部分のうち左右1か所ずつモレックを結合させ，1周したパワー・モレックの二つのうちのどちらかを左右どちらかのとなりに結合させ，再び反撃する……などといった方法を取りましょう。まちがってもstep 1の下半分に七つ結合させるといったまちがいをしないように！

⑮ WORLD 4　step 3　8500 pts

step 2からさらにむずかしくなって9個の結合です（**写真15**）。注意点は，パワー・モレックの能率的な使いかたにありますが，それ以上に時たまくるα線（モレック3個破壊）に注意しましょう。これによって内部まで破壊された場合には結合を切るしかありません。カベなどを上手に使って，最小限の結合を切って，上手に完成させましょう。

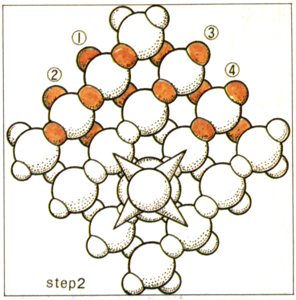
《写真15》ワールド4，ステップ3
の完成場面

⑯BONUS ROUND

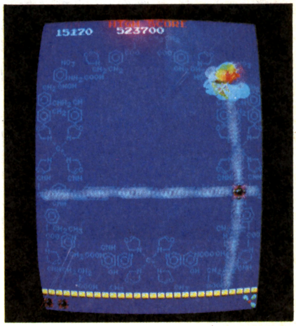
⑰ WORLD 5　step 1　9500 pts.

アトミック4個（やや平面的な形）

このＷＯＲＬＤは，完成図が大きいので（**写真17**）ビックリしがちですが，アトミックの攻撃もそれほどきつくな



《第10図》ワールド4，ステップ2
の反撃用構成



《写真16》チャレンジング・ステージ

《写真17》ワールド5，ステップ1
の完成画面

いので完成させるのに問題はないでしょう。左下と右上5個ずつ結合させれば，このstepはおしまいです。

危なくなったらパワー・モレックを使いましょう。この場合，Formationと関係ない位置にモレックが付いても気にせずに攻撃しましょう。モレックが多いほど攻撃も効果的です。なお，みごとアトミックをすべて破壊させたら，よけいなモレックは分離して，Formationを完成させましょう。

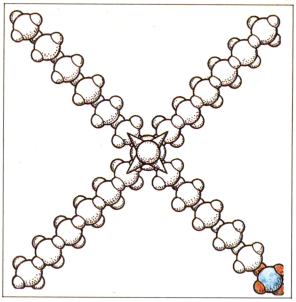
⑱ WORLD 5　step 2　10000 pts.

このstepは，かなり巨大なFormationとなる(**写真18**)ので，むずかしそうに感じますが，敵のアトミックの数も少ないし，分裂後の攻撃もきつくないので，慣れてしまえば，楽にこなせるでしょう。パワー・モレックもぎりぎりのところで使ってstepをクリアしましょう。このstepあたりになると，ボーナス得点の重さを序々に感じてきます。

《写真18》ワールド5，ステップ2の完成場面

⑲ WORLD 5　step 3　10500 pts.

このワールドは，よく「TRY AGAIN」になりやすい面です。正統的にstep 2の結合を分離して，Formationを完成させてもよいし，**第11図**のようにカベを使って切り離せば，2個の結合だけとなります(**写真19－1**)。ここでは，step 1同様，パワー・モレックを結合したら，余計なモレックがFormationと関係ない場所についても，後で分離すればよいのだから，気にせず攻撃してください。



《第11図》ワールド5，ステップ3の基本パターンを作るための，分離のしかた

⑳ チャレンジング・ステージ

㉑ WORLD 6　step 1　11500 pts.

アトミック6個

この面は，くりかえしのようなFormationですが，攻撃はきついし，おまけにパワー・モレックの使用可能な時間も非常に短かいので，やっかいな面です。特に，step 3で隠れエクステンドを取ろうとしてミスったら，その後2～3個のケミックがなくなることはカクゴしてください。

さてstep 1ですが，(**写真21**)これは，前に何回もあったFormationです。が，攻撃はつらいので，1回目の攻撃では，コーナーに逃げるとかわすことができます。パワー・モレックの威力が弱いので，短時間でやっつけるようにする(そうしなければ，反撃中にやられてしまう！)には，アトミックとパワー・モレックが近づいたらそれを結合させ，一気にやっつけることです。しかもムダに結合したら，やられる可能性が強くなるということを頭に入れてください。

《写真20》チャレンジング・ステージ

《写真21》ワールド6，ステップ1の完成場面

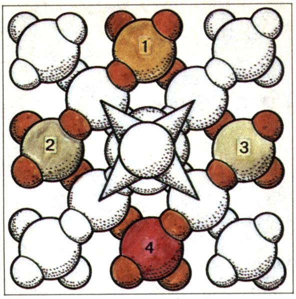
㉒ WORLD 6　step 2　12000 pts.

step 2は，WORLD 1のstep 3とFormationは同じ(**写真22**)でも，攻撃は段差があります。結合の一例としては，私は**第12図**のように黄色のモレックを1に付け，画面の下部でパワー・モレックを2と3に付け，そして，ピンクのモレックを4に付けて完成させています。まちがっても攻撃しないように。やられる可能性が非常に強いか

《写真19－1》切りはなしで完成に今一歩！

《写真19－2》ワールド5，ステップ3の完成場面

《写真22》ワールド6，ステップ2の完成場面



《第12図》ワールド6，ステップ2の基本パターン

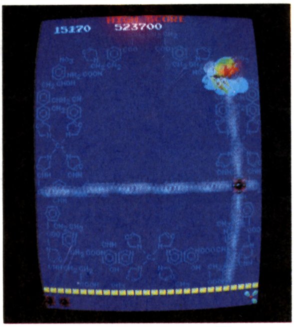
らです。

㉓ **WORLD 6　step 3　12500 pts.**

このステップがPHOZONの一つの山場です(**写真23**)。というのは，このstepでムダな結合をすると死を見る面だからです。**第13図**に一応エクステンドの取りかたのパターンを示しました。step 1 同様，即攻で結合し，即攻で攻撃しましょう。やりかたは，まず，4回分離ボタンを押してstep 2 からstep 1 の状態にし，ただし，step 2 で別の組みかたとした場合は，必要なところまで分離して（そうなるとかなり完成がハードとなる)，図のように完成させることが基本です。完成は迅速に!!

やられると，悲惨!! なぜなら，前のFormationをかなりくずさなくてはならないからです。ただでさえきつい面なのに……。

㉔ **チャレンジング・ステージ**



《写真24》チャレンジング・ステージ

㉕ **WORLD 7　step 1　13500 pts.**

アトミック5個

このWORLDはかなりユニークな面です(**写真25**)。ナチスやまんじのマークがそれです。

形としては複雑ですが，Formationを覚えてしまえば，案外と楽にこなせる面でしょう。対称的に結合することがこのWORLDのコツです。敵の攻撃もわりあい弱いものです。

㉖ **WORLD 7　step 2　14000 pts.**

注意点はstep 1 と同じです。ただα，β線にはくれぐれも注意してください(**写真26**)。

《写真26》ワールド7，ステップ2の完成場面

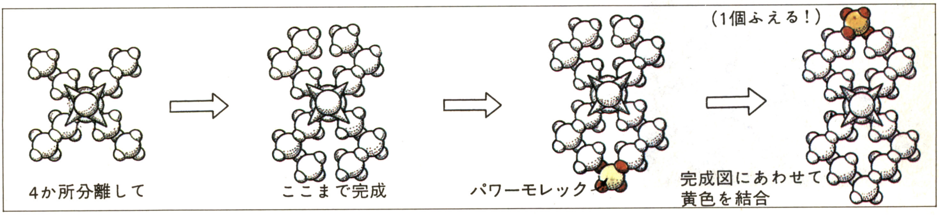
㉗ **WORLD 7　step 3　14500 pts**

4方向の×印に付属した，2個ずつの結合が逆を向いたFormationが，このWORLDです(**写真27**)。付属分だけ取れればいいなとまず考えますが，なかなかむずかしいので，分離して必要部分を残してから完成させたほうがよいでしょう。step 2 とstep 3 とのFormationを逆に完成させないように。

《写真23》ワールド6，ステップ3の完成場面

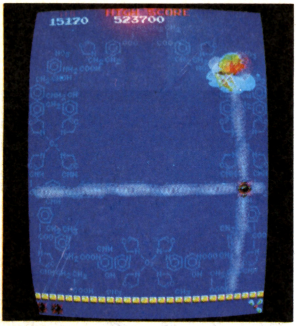
《写真25》ワールド7，ステップ1の完成場面

《写真27》ワールド7，ステップ3の完成場面



《第13図》ワールド6，ステップ3のエクステンドの取りかた

㉘ チャレンジング・ステージ



《写真28》チャレンジング・ステージ

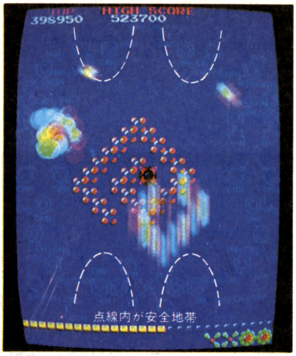
㉙ WORLD 8　step 1　15500 pts.
アトミック 8 個
(形はWORLD 1 と同じ)

このワールドは，ゼビウスの16面ともいえる，むずかしい面です。これほど悲惨な面があるとは！　という面です。実は，WORLD 9もこれと同じで，一つずつずれています。

さて，このstep 1は，通称「蚊取センコウ・パターン」という名でおそれられています(**写真29**)。何とも陰険な形！。何と結合数の多いこと！　それだけに，パワー・モレックの使いかたを上手にしないときつい面です。必勝法としては，アトミック誘導と安全地帯（**第14図**）を理解することです。具体的に言いますとアトミック誘導をしてから安全地帯に逃げると攻撃をかわすことができやすいことがあげられます(アトミック誘導は後述)。アトミックの分裂地点と逆の安全地帯を使ってください。

つぎに必要なことは，なるべくすぐ

《写真29》ワールド 8，ステップ 1 の完成場面



《第14図》ワールド 8 の安全地帯

に結合してください。それと，パワー・モレックはなるべくあとで使ってください。

まず，1 回目の分裂（アトミック）は，たやすくたえられますので耐えてください。最後の三つの結合のときは，アトミックを見はからって，上部で三つ付けると完成となります。なお，ボーナス・パワー・モレックの出現するラッキーなときもあります。

㉚ WORLD 8　step 2　16000 pts.

この面も難かしいとされています(**写真30**)。step 1 同様，アトミック誘導を使い，安全地帯へ逃げると攻撃をかわしやすいです。この面は通称「5 × 5 ブロック」という名で私は呼んでいます。

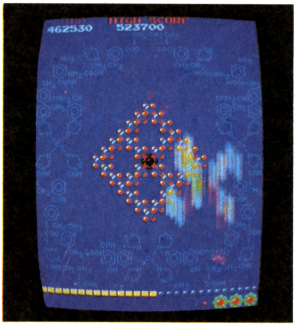
㉛ WORLD 8　step 3　16500 pts.

かなり大きなこのFormationを見て，驚いたにちがいありません(**写真31**)。私はこのパターンを「ボスコニアン・パターン」と呼んでいます。ボスコニアンとはあまり関係ないけど連結した感じがよく似ていませんか？

このパターンの必勝法は（まず必要部分まで分離させてから）×印を先に組立て，あとは対称的につけていくことです。ボーナス・パワー・モレック出現後は，ムダな結合はいっさいできません（ボーナス・パワー・モレック出現時に画面にあるモレックでさえも）。ミスを防ぐためにも，対称的に結合させ，頂点は最後に結合することです。後は，step 1，2 と同様の注意点です。

㉜ あとはワールド 8 と 9 のくりかえしになります。

《写真30》ワールド 8，ステップ 2 の完成場面



《写真31》ワールド 8，ステップ 3 の完成場面

種々のテクニック

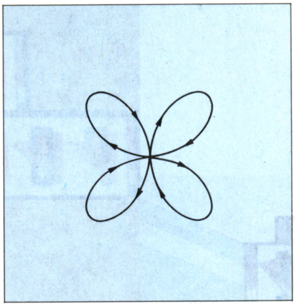
1. 壁の利用法と分離される順

ボタンによって分離されるモレックは，結合された順に離れます。しかし，カベにぶつかった面のモレックは結合を分離させることができなくなります。このことを使って，たとえば，**第15図**のように分離することができます。ただし，**第16図**のようにFormation完成図に一つよけいなモレックがくっついていて，カベによって，そのよけいなモレックを分離させて完成させた場合，「完成」にはなりませんので十分注意してください。その場合，さらにもう一つ分離させて，また結合させて，完成させるといった面倒な手続きが必要となります。

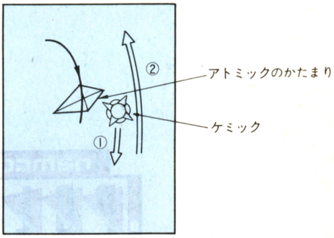
2. アトミック誘導

アトミックのかたまりは，**第17図**のような軌道上を動いています。ただし，分裂後の性格は色によってちがいます。ピンクは分裂時軌道上を，赤は軌道上を倍の速度で動きます。

さて**第18図**のように，1例をあげると，分裂直前のアトミックが図の位置にある場合①の方向にケミックを動かし分裂直前に②の方向へもってきて，安全地帯にいると，アトミックは襲ってきにくくなります。



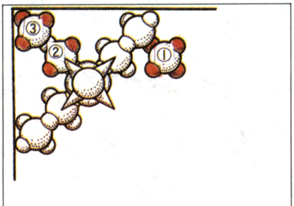
《第17図》アトミックのかたまりの動き



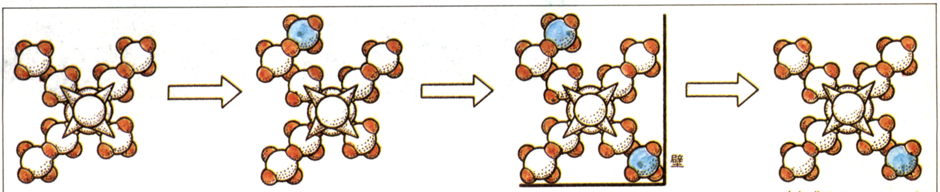
《第18図》分裂直前のアトミックのさけかた

3. モレックの動き，パワー・モレックの動き等

モレックは，アトミックと似てはいますが，少し違った軌道を動いています。パワー・モレックは，円状に動きます。ボーナス・パワー・モレックは，残数が4個になると出現し，つぎに出現すべき位置から斜めに，対角線上に直進します。

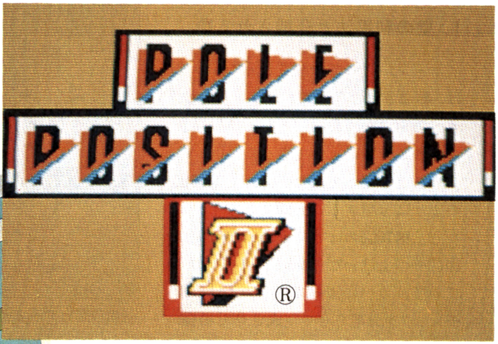


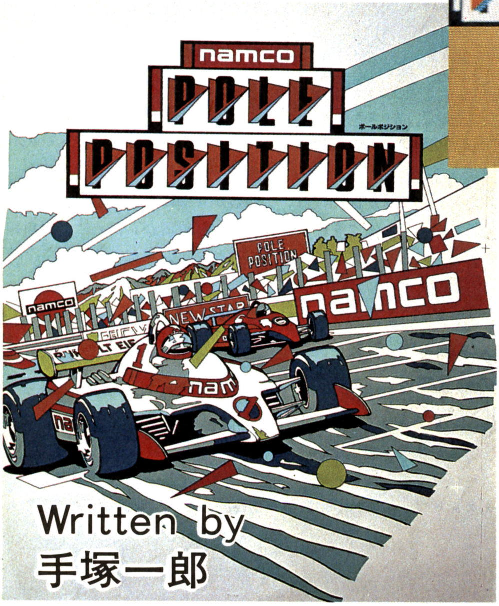
《第15図》カベを使った切りはなし方法



《第16図》「完成」とならない切りはなし方法

POLE POSITION®





ハンドル，ギヤ，アクセル，ブレーキのみの操作部ではありますが，プレイするたびに新鮮なおもしろさが味わえるポールポジション(発売1983年)。さらにパワーアップしたポールポジションIIも加わり，楽しみも広がりました。一見すると特にテクニックがないようなゲームに思えますが，それは大きな間違いです。今は，すでに幻と化していますが実はポールポジションにも数々のテクニックを満載した『青春を語る8章』という豆本があったのです。今回は，この豆本に載っていたテクニックと新しい情報を織り混ぜて紹介していきたいと思います。

基本テクニック

スタート方法

☆**ポールポジション(写真1)**……スタート前からアクセルをふかしておく。ギヤはLOWでフル・アクセル・スタートし，スピードが160㎞でHIにシフト・チェンジする。

☆**ポールポジションII(写真2)**……スタート前からアクセルをふかす（ただし，ホイール・スピンしないように回転数を調節する。これは音でするしかない)。出力＝トルク×10×32≦15000になるようにアクセルを調節。普通は12000rpmぐらいでスタートして，ホイールスピンさせた後，アクセルを少しもどして回転を合わせ，HIにシフト・チェンジする……。

《写真1》P.P.Iのスタート画面

《写真2》P.P.IIのスタート画面

と，いう方法が良いようです。ポールポジションIIでは他にも最初からギヤをHIにし，アクセルをめいっぱい踏みこんで，スタート直後にLOWへ

戻して……という方法もあるようです。

コーナリング

直線コースと違ってコーナーでは車の操作が難しいのです(**写真3, 4**)。そのため看板にぶつかったり，他の車と衝突してしまったりして大きなタイムロスとなってしまいます。こういったことをさけるためには

①コーナーの手前でアクセルを戻し，スピードを落とす。

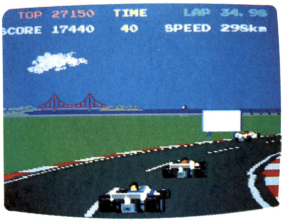
②ハンドル操作に集中してコーナーを抜けた後に加速する。

以上の二つを守ることが重要です。

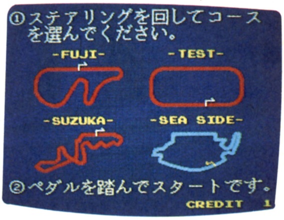
コースを知れ！

コースを知っていると，知らないとではタイムやスコアに大きく差がでてくるものなのです。つぎにどんなカーブがあるのか知らないと，事前に作戦が立てられないだけでなく，スムーズな走りができません。参考までにコース表示を**写真5**に載せておくので，読者のみなさんもおおいに活用してください。

《写真3》P.P.Iの左カーブ



《写真4》P.P.IIの右カーブ



▶《写真5》各コースのマップ。P.P.IはFUJIコース

中級テクニック

■ロイテマン走法

コーナーの手前で他車を抜きたい場合は，ブレーキングを遅らせて，スピードが速いままコーナーに飛びこめばよいのです(**第1図**)。

まず，アウト側よりコーナーの手前へクリッピング・ポイントを置いて減速しないで他車のイン側に突っ込みます。他車を抜いたらブレーキングをして車の方向を変え，コーナーのアウト側いっぱいにフル加速で抜けよう。

■ラウダ走法

コーナーの立ちあがりで他車を抜き去る場合は，その立ちあがり加速を効果的に利用するために，コーナー出口に向かうラインを長く直線的に取る必要があります。

そのためにはコーナーの入口では，アウト側へ十分にブレーキングをして突っ込み，コーナーの手前で車の方向を変え，クリッピング・ポイントをコーナーの奥に取り，いっきに立ちあがる方法がよいでしょう(**第2図**)。

■プッシュ

ポールポジションをやっていると2台の車が道をふさいでいて，全然抜けないことがあります。

ゆっくり前の車にぶつかろうとすると，前の車がびっくりして少し急いで走りだします。

このとき，自分の車のスピードはちょっと落ちてしまうけれど，1台を前に追いだせば，ずっと抜きやすくなります。

ただし，このテクニックは危険だし，難しいので苦しいときの神だのみ以外には使わないようにしたほうがよいでしょう。

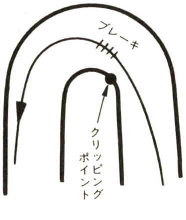
■ソウイング

直線コースでの車線変更，コーナーでのカウンターなど急激なハンドル操作の直後など，あわてて大きなハンドル操作をしがちになります。こんなときはハンドルを左右に細く切って車体が安定するようにします。

■インベタ

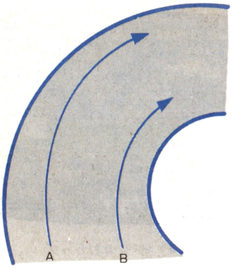
同じスピードでコーナーを曲がると，**第3図A**のラインのようにコーナーのアウト側を走るより，**B**のラインのようにイン側を走った方が早くなります。

イン側のほうが距離が短いからです。イン側を走る走法がインベタと呼ばれるテクニックです。

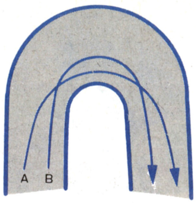


《第1図》ロイテマン走法

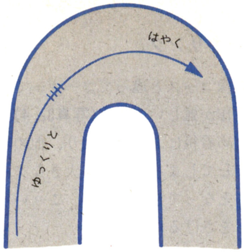
《第2図》ラウダ走法



《第3図》インベタ走法



《第4図》アウト イン アウト走法



《第5図》スローイン・ファーストアウト

■アウト イン アウト

車は回転半径が小さいほどすべりやすくなります。そこでコーナリング・スピードをあげるためには回転半径を大きくすることが必要となってきます。

第4図の**A**のような走行ラインをとって回転半径を大きくすることがポイントです。

はじめはアウト側，中ほどではイン側，コーナー出口ではアウト側を通るため，アウト　イン　アウトといわれているテクニックです。

■スローイン・ファーストアウト

コーナーは他の車とぶつからないように，しかもスピードのロスが最少限になるように走らなければなりません。

コーナーで車のコントロールがきかなくなるのは，オーバー・スピードと急ハンドルが原因。

そこでコーナーに入るときに十分にスピードを落とすことが重要になってきます(**第5図**)。

つまり，スローイン・ファーストアウトというわけです。

上級テクニック

ハイ・スコアで，ゴールインを狙うのは，コーナーをどうクリアするかにかかっています。コーナーを制する者はポールポジションを制するのです。というわけで，上級者向けのコーナーリングのハイ・テクニックを紹介します。

■4輪ドリフト

コーナーに他車がいない場合後輪がすべるのを逆に利用して速くコーナリングを行なうテクニックです(**第6図**)。

①コーナーのイン側についてフル・スロットルで飛び込む。
②ハンドルを即座に内側に切り込む。
　このとき，大きくテールが流れる。
③すぐにハンドルを外側に切ってカウンターをあてる。
④アウトいっぱいまで広がってソウイングをしながら立ちあがる。

■慣性ドリフト

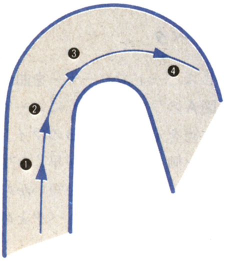
コーナーのアウト側に他車がいる場合，ストレートでのスピードによって生じる慣性を利用してアンダーステアを解消するテクニックが慣性ドリフトです(**第7図**)。

①コーナーのアウト側について少し早めにハンドルをクリッピング・ポイントに向かって切っていく。
②テールが流れだす。
③ハンドルをコーナーのアウト側に切ってカウンターをあてる。
④アウトいっぱいまで広がって立ちあがる。
　このとき，よけいなソウイングは避ける。

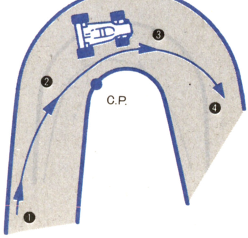
■ブレーキング・ドリフト

コーナーで他車がダンゴ状態になっている場合，ブレーキングで後輪のスライドを誘発させ，いっきに車の向きを変えるテクニックがブレーキング・ドリフトです(**第8図**)。

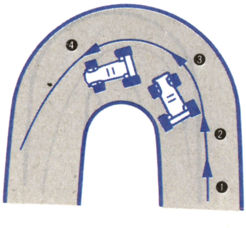
①コーナーへフル・スロットルでつっ込む。



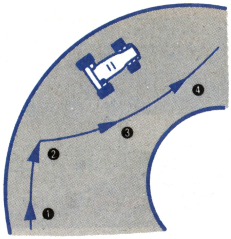
《第6図》4輪ドリフト



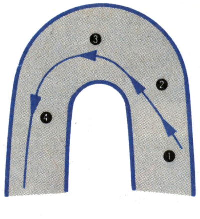
《第7図》慣性ドリフト



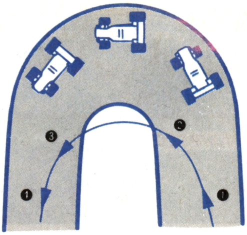
《第8図》ブレーキング・ドリフト



《第９図》タックイン



《第10図》パワー・スライド



《第11図》イン抜き

②アクセルをもどし，前車に追従する。このとき，オーバー・スピードであればブレーキをコツンと踏む。
③ハンドルを内側に切る。テールが流れる。車の向きがいっきに変わる。
④ハンドルを外側に切り，カウンターをあてて立ちあがる。

■タックイン

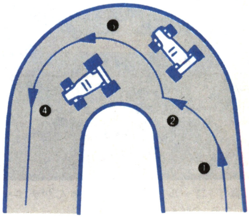
高速コーナーのアウト側に他車がいる場合に使います。急にアクセルをもどしたり，ブレーキをかけたりすると前輪への荷重が大きくなります。これを利用して車の向きを変えるテクニックがタックインです(**第９図**)。
①前車の後ろまできたらアクセルをちょっとゆるめる。
②ハンドルを内側に少し切る。車は大きくイン側に回る。
③アクセルをふみ込みハンドルをもとにもどす。
④体勢をたてなおす。

■パワー・スライド

コーナーに低速で入った場合に使います。コーナーで加速をしつつ小さい回転半径で曲がるテクニックがパワー・スライドです(**第10図**)。
①車のふらつきをなくし，コーナーに入る。
②アクセルをいっぱいにふみ込みハンドルを内側に切る。
③ハンドルをもどし，アウトいっぱいに進む。
④まっすぐに立ちなおる。
注：ハンドルを少し大きめに内側に切ることと，アクセルをベタふみすることがたいせつです。

■イン抜き

コーナーでダンゴになった他車をいっきに抜きさる場合に使います（**第11図**)。
①コーナーぎりぎりまでフル・スロットルでつっ込みアクセルをゆるめる。
②ハンドルをイン側に，めいっぱい切りこむ。このとき，イン側にはみだす。
③ハンドルをアウト側に切ってカウンターをたてアクセルをふみ込む。
④ハンドルをもどし立ちあがる。



《第12図》２段ドリフト

■２段ドリフト

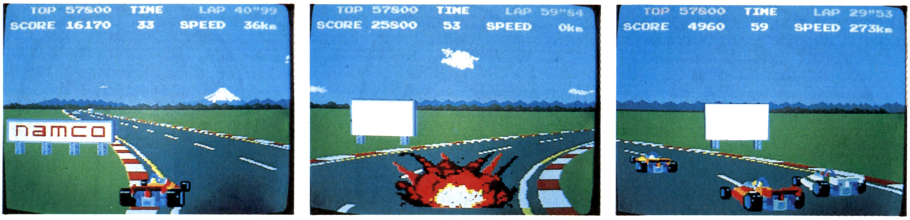
２台の車がアウトとインにいる場合にコーナーを２回のドリフトで抜けるテクニックです(**第12図**)。
①ハンドルをイン側に切ってテール・スライドを引きおこす。
②アウト側の車をクリアーしたらハンドルをアウト側へ切り，カウンターをあて，車体をアウトへ流す。
③すばやくハンドルをインに切り，テール・スライドを引きおこす。
④ハンドルをもどし，カウンターをあてつつ立ちあがる。

ポールポジション情報

①ポールポジションとポールポジションⅡのちがいは？
☆Ⅱのほうはコースが四つある。
☆Ⅱのほうが速い。
☆Ⅱの爆発はスゴイ。
☆Ⅱはホイール・スピンがある。
☆Ⅱのマイカーは青い（対抗車も少し違う)。
☆Ⅱには新しい看板がある。
☆Ⅱで64,000点以上でゴールインするとマシンがそのままつっ走ってはるかかなたで爆発する。
☆Ⅱにはターボがついており，なるべく回転数を下げずに走るとトルクが増大する（特にテストコースで有効）

②アクセルとブレーキについて
ペダルの先は扇型になっていて，ふむとボリュームと直結している軸が回るようになっているのです。つまり，アクセルもブレーキもふみ具合いによって変化するというわけです。

③ハンドルについて　その１
ハンドルは０～30度までは反応がおだやかですが，それ以上回すと車がすばやく反応するようにできています。特に90～160度の間が一番反応し，それ



《写真６》コース・サイドのかんばんも，P. P. Ⅰの楽しみ。

《写真７》ゴールするとエミちゃんがチェッカー・フラッグをふってくれる

以上（161度～）回しても車は反応しなくなります。

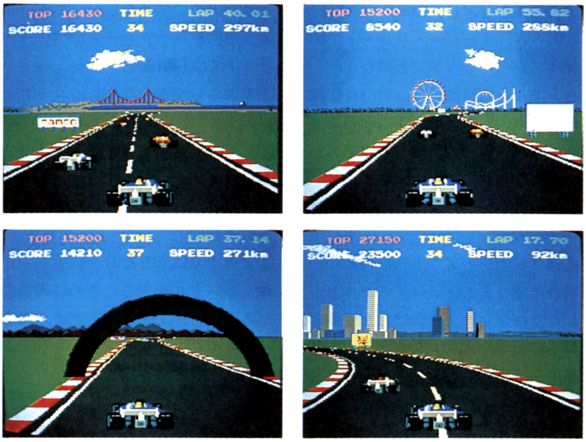
④ハンドルについて　その２

ポールポジションは，今までのドライブ・ゲームと全く異なったハンドリングのため，だれでも操縦できるように中央付近のレスポンスを甘くしたり，直進性を強めたりしてあります。

▷最後に

ポールポジションの設定は，マシンの重量計算，空気抵抗，エンジンのパワー特性，トルク特性，タイヤのキャパシティー等々，物理学的，流体力学的データが，そのままプログラムされているというスゴイものなのです。つまり，数多くの実車テクニックを駆使できるのです。

ところで，ポールポジションでは，自分のマシンの後姿が見えることに不満を持つ人が多いようですが，これによって先行車や後続車との車間距離，コース上の位置，マシンのスリップ状況が一目で分かるということを忘れてほしくないと思います。



《写真８》P.P.Ⅱのカンバンやブリッジ

《第１表》　実車との比較表

	F・1レーシング・コンピュータ「ポールポジション」	F・1レーシングマシン「マクラーレン」（1976年）
0→400m 0→100km/h 0→200km/h	7.7 sec 1.4 sec 3.3 sec	9.0 sec 2.4 sec 5.5 sec
最高速度	313 km/h （383 km/h まで調整可）	307 km/h
ブレーキ性能 160km/h→0	40 m （1.7 sec）	79 m
エンジンパワー 最大パワー 最大トルク	610ps/10000 rpm 53kgm/8000 rpm	490ps/12500 rpm 41.4 kgm/9000 rpm
車重全備	400kg	752 kg

《写真９》何ったってすごいP. P. Ⅱのクラッシュ・シーン

Libble Rabble®

リブルラブル

村に伝わる魔法の道具“リブル”と“ラブル”を使って“ホブリン”(下っぱの魔法使い),“マシュリン”(ホブリンに魔法をかけられたキノコ)をとり囲む(バシシする)というユニークなチェイス・ゲームの一種です。

“バシシ”は左レバーと連動した“リブル”と,右レバーと連動した“ラブル”と,それを結ぶラインでできており,画面にあるクイを利用してとにかくバシシ(囲む)すればよいのです。

それだけではありません。各シーズン(ステージは春夏秋冬となっている)ごとに1個かくされている宝箱をさがしたり,宝箱出現と同時に飛出してくる6人の“トプカプ”(全員をつかまえよと奇跡を起こせる妖精たち)をバシシしたり,エネルギー補給源となる種,双葉,花,実と変化する植物をバシシしたり,立体的に楽しめる作品です。1983年に発売になりました。

キャラクター・インフォメーション

リブルラブルには,おとぎ話の登場キャラクターともいえる,ユニークなものがでてきます。プレイしながら,童話の世界にひたっているような感じにしてくれる,キャラクターをご紹介しましょう。

☆リブルラブル Libble Rabble

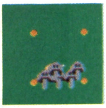
《写真1》リブルとラブル

村に伝わる魔法の道具です(**写真1**)。左がリブル(赤)で右がラブル(青)。それぞれ左右のレバー(8方向)で操作し,クイを使ってアイテムをバシシ(とり囲む)すると,得点が得られます。

40,000pts,120,000pts,200,000pts,400,000pts,600,000pts,1,000,000ptsで,一つ増えます。

☆マシュリン Mushlin

ホブリンに魔法をかけられたキノコです(**写真2**)。ホブリンについて動きまわり,リブルラブルからは逃げようとします。ホブリンをすべてバシシするとエリア・クリアです。ふれてもミスにはなりません。



《写真2》マシュリン

得点は外周を使ってバシシすると10pts,これ以外は10～200ptsとなっています。

☆ホブリン Hobblin

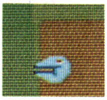
《写真３》
ホブリン

下っぱの魔法使いです(**写真３**)。マシュリンに魔法をかけ，連れ去ろうとします。マシュリンは，ホブリン１匹について５匹連れられています。

ときどきおこりだし，目がツリ上がった“チャイニーズ・ホブリン”となり，ラブル(青)を追いかけてくるようになります。さわるとミスになります。

また，青いホブリンは実をぬすんでしまいます。得点は500ptsです。

☆シェアー Shears


《写真４》イヤなシェアー

リブルラブルのラインを切ったり，せっかく育った花を切って枯らしたりするやっかいなキャラクターですがさわってもミスにはなりません(**写真４**)。

得点は1000ptsです。

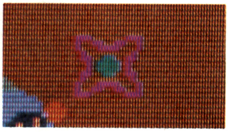
☆チェンジャー Changer

画面のコーナーから出現し，一定のコースを動きます。動きは波のように，シンプルですから，よく頭の中にたたきこんでしまいましょう。

チェンジャーの能力は，その名のとおりリブルとラブルの位置を逆転させ，プレイヤーをまどわします(**写真５**)。

チェンジャーは一度逆転させると，赤くなり，能力を失いますが，実を食べると青くなり，その能力は復活します。さわるとミスになります。

得点は1500ptsです。


《写真５》チェンジャーが出た！

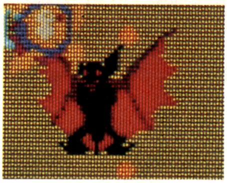
☆キラー Killer

《写真６》キラーが出現！
黄色と赤のボール

一定時間プレイしていると，二つ出現してきます(**写真６**)。クルクルと自転しながら，しょう害物に反射して飛び回ります。リブルラブルのラインにさわると，スパークし，エネルギーを吸い取りながら，リブルラブルに向かってきます。バシシ（１個でも２個いっぺんに消える）したり振りはらってしまいましょう。さわるとミスになります。

得点は2000ptsです。

☆ガーゴル Gargole

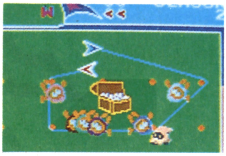

《写真７》ガーゴルはこんな姿だ

天災をおこす悪魔です(**写真７**)。宝箱のそばに身をひそめており，小さくバシシすると出現します。リブル(赤)を追いかけてきます。また，植物にふれて枯らしてしまうイヤなやつです。早目にバシシしましょう。足以外にさわるとミスになります。

得点もバッチリ4000ptsです。

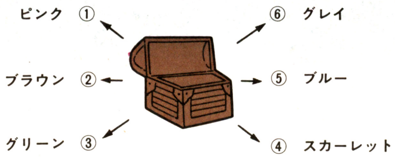
☆トプカプ Topcup

宝箱を開くと，中から出現する６種類の妖精です(**写真８**)。**第１図**のように，スペシャル・ステージ（奇跡（きせき）をおこす）に移れる条件のキーワードの文字と対応しており，上手にすべてつかまえると，奇跡が待っています。

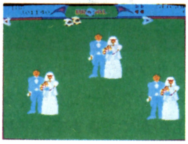

《写真８》宝箱からでたトプカプ

キーワード＼トプカプ	1	2	3	4	5	6	
フラワー	F	L	O	W	E	R	
レインボー	R	A	I	N	B	O	W
ジュエル	J	E	W	E	L	S	
ブライダル	B	R	I	D	A	L	
ファンタジー	F	A	N	T	A	S	Y
ハイスコア NAME							

※ハイスコア・ネームの文字は，最初はＲＡＬＬＹＸが入っていますが，ハイスコアラーが登録すると，それに変わります。



▲ジュエルのスタート画面

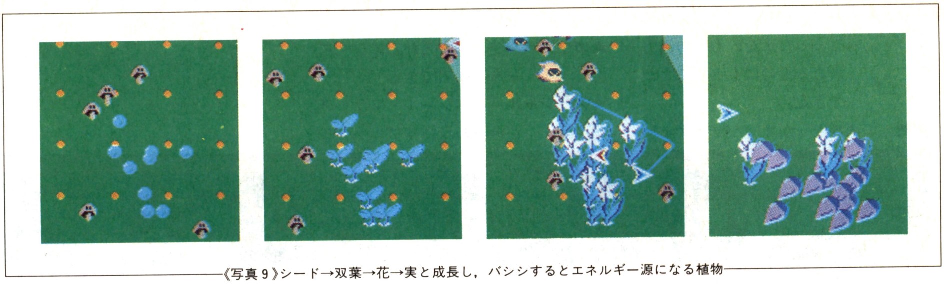

▲ブライダルのスタート画面

▲フラワーのスタート画面

▲レインボーのスタート画面

▲ハイスコアのスタート画面

《第１図》奇跡をおこすための情報



《写真9》シード→双葉→花→実と成長し，バシシするとエネルギー源になる植物

☆植物

シード(種)→双葉(ふたば)→花→実の順に，一定時間がすぎると成長していくアイテムです(**写真9**)。実は，はじけると三つの種になります。

ほっておけば，3→9→……と増えていきます。

植物はエネルギーを増やしてくれます。マシュリンを1とすると，シード＝5，双葉＝10，花＝25，実＝40となっています。

宝箱と宝物情報

各シーズンのエリア内には，かならず宝箱がかくされています。

大きくバシシして，そのフィールドが光ったり，ガーゴルが飛び出したらすぐそばに宝箱があります。

小さくバシシしてやるとトプカプが飛出します。さらにバシシすると宝物があらわれます。

鏡＝400pts,魔法のランプ＝600pts,アミュレット・オブ・エメラルド＝800pts，ルビーの指輪＝10,000pts，アメジスト・ブローチ＝20,000pts，ブライト・クリスタル＝40,000pts，シルバー・クラウン＝60,000pts，ゴールド・クラウン＝100,000ptsとなっています。

☆魔法の宝物もあるっ！

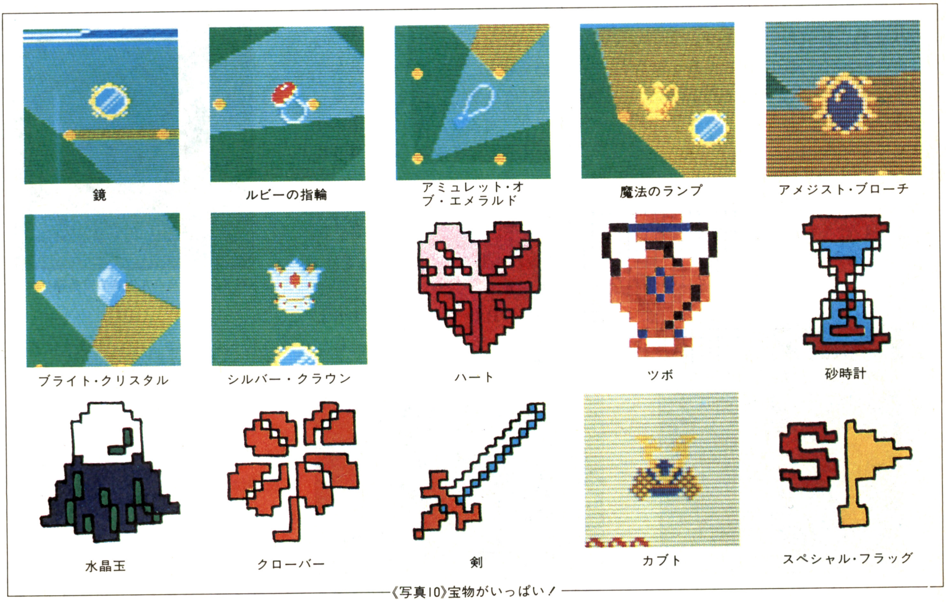
7シーズン目からのFall(秋)の面の宝箱の中にあります。バシシするとあらわれ，さらにバシシすると数々の魔法がかけられます。

★ハート＝中から種が三つでてくる。ただし，植物の数が20個以下の場合

★ツボ＝エネルギーの補充ができる

★砂時計＝タイムを止める

★水晶玉＝以後2面の宝箱の位置を，ラウンド2のように知ることができる



《写真10》宝物がいっぱい！

★クローバー＝バシシにより，荒れてしまった土を，もとの活力のあるものにもどすことができる。

★剣＝エネルギーがオーバー・チャージされる。

★カブト＝バシシしたとたんにシーズンをクリアできる

★スペシャル＝スペシャル・フラッグがあらわれ，リブルラブルが一組増える。

リブルラブル・テクニック講座

☆リブルラブルを自由に動かそう

リブルラブルは，いつもリブル(赤)を左に，ラブル(青)を右に位置させておくようにします。チェンジャーにふれたりして左右が逆転した場合は，レバーを左右に開くようにすれば元にもどります。

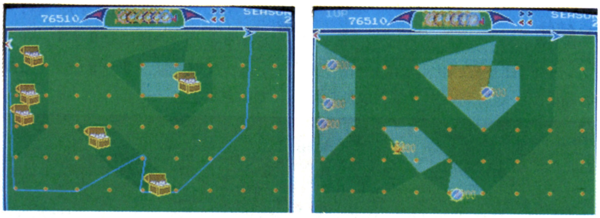
はじめての人は，1本だけレバーを使って動かすのもよい方法ですが，とにかく自由自在に，リブルとラブルを動かし，なおかつ，その周囲の状況をつかめるようになりましょう。

☆トプカプ安全バシシ法

このゲームは，ハイスコア表を見てもわかるように点数よりも何回ボーナス・ステージにいったか（何回キーワードをそろえたか）が勝負の決め手になります。キーワードをそろえた回数は，ネーム右の※印で記してあるのですが，キーワードをそろえるために，必要な文字をえらんでトプカプをつかまえてください。

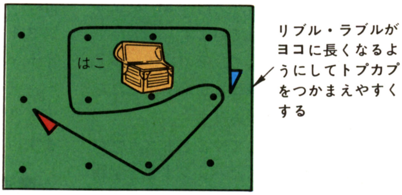
たとえば，FLOWER というキーワードは，F から R まで，**第1図**のようにならんでいます。他のキーワードでも同じです。

キーワードをそろえると，すべての



《写真11》きせきステージの宝箱つかみ取り！

登場キャラクタを得点化しながら美しい画面が出たあと，一定時間宝箱の位置が表示され，それが消えると宝箱のつかみ取り!?になります。時間制限はあります。



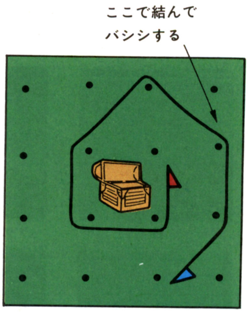
《第3図》B型バシシ

☆無敵パワーを利用しよう

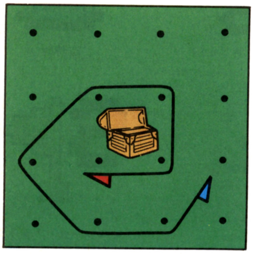
エネルギーが『エネルギー・ゲージ』にいっぱいになると，『リブル・ラブル』の端が白く輝き，サウンドが変わって無敵状態になります。このときにシーズン・クリアすると，残りのエネルギーがボーナスとしてスコアに加算されます。

☆宝箱の上手なバシシのしかた

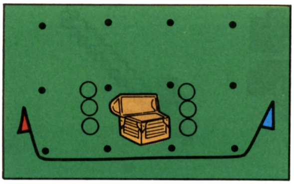
箱がフィールドの中央にあるときは，**第2図**の“A型バシシ”をします。また**第3図**の“B型バシシ”をしてもよいでしょう。どちらも『バシシ』したあと**第4図**のようにラインが宝箱の下のポールにうまくかかるように考えてバシシして下さい。飛びだした『トプカプ』を『バシシ』しやすくしているのです。**第5図**はフィールドの端に宝箱がある場合です。これは右端なので左端は対称なかたちで『バシシ』してください。



《第5図》フィールド端の宝石箱バシシ



《第2図》A型バシシ



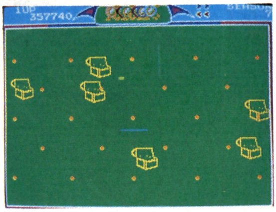
《第4図》ラインは宝箱の下のポールにかける

☆タイミング・バシシ

敵（特にシェアー）が出現，もしく

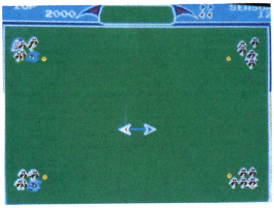
クイの全パターン紹介

春夏のレギュラー・パターン（秋＝Season 3 のみ）？何でマシュリンがいるの

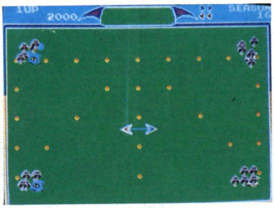


秋のレギュラー・パターン（冬＝Season 4 のみ）

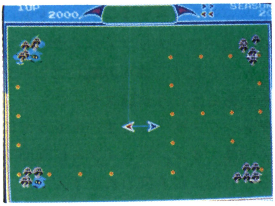
Season 8 冬のパターン



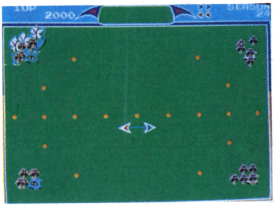
Season 12冬のパターン



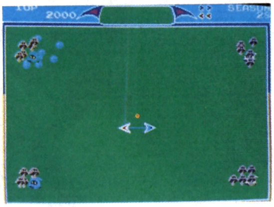
Season 16冬のパターン



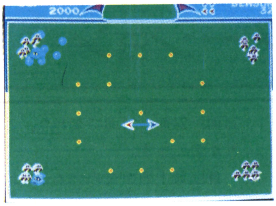
Season20冬のパターン
ＬＲ（リブルラブル）と読める



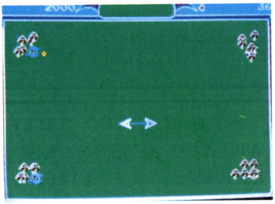
Season 24冬のパターン



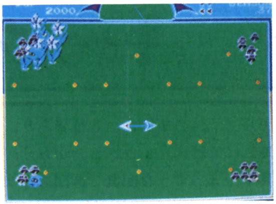
Season 28冬のパターン



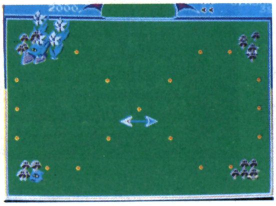
Season 32冬のパターン



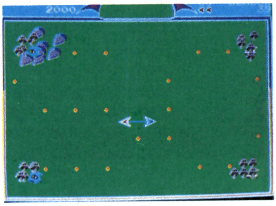
Season 36冬のパターン



Season 37春のパターン



Season 38夏のパターン



Season39秋のパターン
ＳＣと読めるが何かな？

Season 40冬のパターン

は消失（しょうしつ）する瞬間（しゅんかん）タイミングよく『バシシ』すると『リブルラブル』で囲んでいなくても『バシシ』したことになります。

written by EXCHAGER

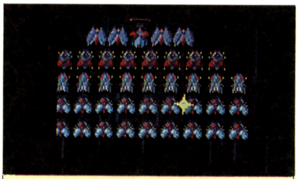
8方向レバーで，ファイターを操作し編隊を組んで飛んでくるギャプラスを撃ちまくって全滅させればパーセック(面数，ラウンドのこと)・クリア。数パーセックごとにチャレンジング・ステージがあり，ほとんどすべてのパーセックにブラスター・ヘッドという自機のパワーアップ・パーツを取ることができたり，数々の隠しフィーチャーがある，ごうか版スペース・シューティング・ゲームです。ギャラガに続く作品ですが，ファイターが画面下部分を自由に動き回われます。

キャラクター・インフォメーション

ギャプラスの軍団は，3種族あり，1種族に5種のキャラクターがおり，**写真1〜3**のような配置で群団を作ります。

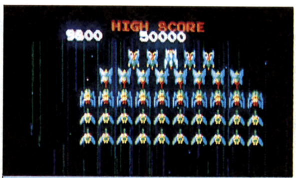
各種族には，ZAKO，LUTE，CAP，ADO，QUEENの5種，計15種類の敵キャラクターがいることになります。これらは，10面ごと，つまり，11面，21面，31面で変わり，これをくりかえします。

群団最上列中央のクィーンはブラスター・ヘッドを引きつれて飛びます。



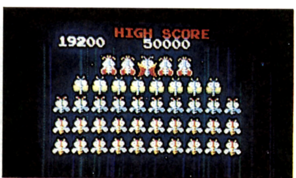
第1種族

《写真1》第1種族の群団



第2種族

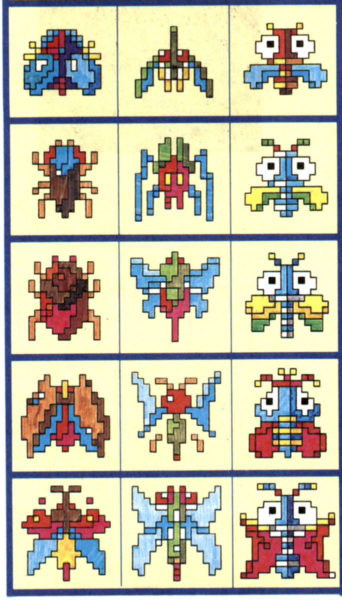
《写真2》第2種族の群団



第3種族

《写真3》第3種族の群団

《第 1 表》ギャプラス軍のキャラクターと得点



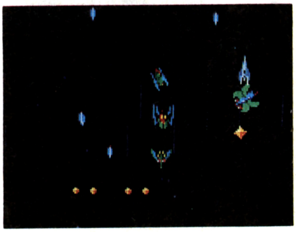
キャラクター			NAME	SCORE	
第1種族	第2種族	第3種族		待期中 CONVOY	攻撃中 CHARGER
			ZAKO	100pts	100pts
			LUTE	100pts	200pts
			CAP	100pts	300pts
			ADO	100pts	400pts
			QUEEN	100pts	400pts

ボス・ギャラガと同じようにクィーンは，2発撃たないと破壊できません。

第1表がギャプラス軍のキャラクターと得点です。

●スター・フラッシュ (STAR FLASH)

ギャプラスが編隊形成して，ファイターがそれをある程度攻撃して編隊がほとんどくずれると，ギャプラスの援軍が少数の隊列になってあちらこちらから現われます。また面によりファイターをかくらんするかのごとく，黄色のスター・フラッシュが出現（最初のほうの面では出現しない）しばらく降下して四つに分裂(ぶんれつ)します。これは，むりによけなくても，ミサイルでしとめることができます(**写真4**)。



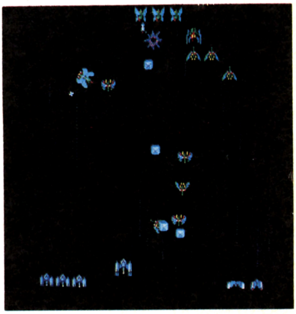
《写真4》黄色いキャラクターがスター・フラッシュ。左下の小さいのが四つに分裂したようす

また，左上が比較的安全地帯（スター・フラッシュに当たらない)なので，そこでこれがおさまるまでさけている方法もあります。ただし，この場合は左のほうの編隊を破壊しておかないと危険です。

このスター・フラッシュは，その面のすべてのギャプラスを破壊しても，しばらく出続けていることもあるので，とにかく撃ちまくっているのが安全です。

●ビーン・カード (BEAN CURD)

これは何だかよくわかりませんが，「トウフ」という意味のキャラクターです。なぜトウフなのかよくわかりませんが，パーセック14以後，編隊形成後，ギャプラスを撃つと白色のビーン・カードとなって，落下してきます（**写真5**)。もちろん，これに当たるとファイターは破壊されます。



《写真5》白い四角のキャラクターがビーン・カード

これは，よけるしかなく破壊不可能な物体です。

ブラスター・ヘッドの種類と機能

ギャプラスの最大の特徴であるブラスター・ヘッドは，3，8，13，18，23……のチャレンジング・ステージをのぞくすべての面でクィーンが持ってきます。このクィーンを2回撃って破壊すると，そのヘッドがファイターにドッキングし，ファイターがパワーアップします。

種類は6種あり，すべてが独特のはたらきをします。

ヘッドには，ファイターがやられるまでヘッドの機能が付いているもの，そのラウンド中ずっとついているもの，ほんの少しの間のみ付いているものなどいろいろあります。

このヘッドを持っているクィーンは，ラウンドの編隊形成後，最初に1回攻撃をしかけてきて，そこで破壊できないともう1度編隊へもどり，しばらくしてもう1回攻撃してきます。ここで撃てないと，クィーンは画面外へと消えてしまうのでヘッドが取れなくなってしまいます。

また，クィーンが編隊中にいるときに破壊しても，ヘッドは取れずにヘッドも消えてしまいます。

ふつうは，クィーンの後部にヘッドが引っぱられているのですが，たまに，ヘッドとクィーンの位置がはなれて飛んでくることもあります。

また，ファランクス，サイクロンは取った後，ファランクス・ビームとサイクロン・ビームが出ている間は無敵ですが，それ以外の四つの無敵にならないはずのヘッドも，ヘッドを取ってからほんの2～3秒間は無敵になるので，その間にギャプラスをかなり攻撃できます。

ファランクス

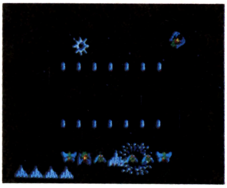
赤いブラスター・ヘッドで，このヘッドがつくと数秒間ファランクス・ビームがのびます(**写真6**)。このとき編隊から飛んできたギャプラスをつかまえることができます(最高6匹)。

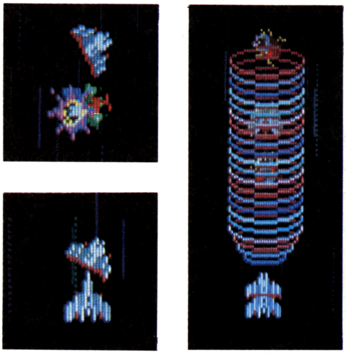
つかまえたギャプラスは，その後ファイターの味方となり，左右にならんでファイターと同じミサイルを発射してくれます(ファイターが変形している場合は，3発目はファイターのみ発射)。

左右についた味方(ギャプラス)は敵の弾が当たるとその当たったギャプラスが消えます。また，ファイターがやられてしまった場合はすべて消えてしまいます。

6匹横についたとき(**写真7**)の破壊力(はかいりょく)は強いのですが，ファイターが敵の弾をよけられる範囲がせまくなってしまうので，あまりついているよりも，2～4機ぐらいが楽です。また，ファランクス・ビームが出ている間は，ファイターは無敵ですが弾は撃てず，一番下で左右にしか移動できません。

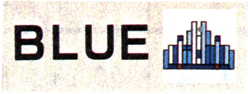
このヘッドは，1面と，チャレンジング・ステージの前の面7，12，17，22，27……で出ます。


《写真7》6匹つかまえたときの，ものすごい攻撃力

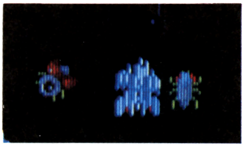

《写真6》ファランクスを持ったクィーンを撃ち，回収し，ファランクス・ビームを発射しているところ

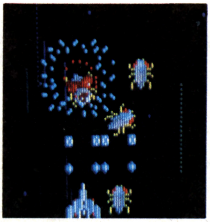
ファイターの横に1機でも味方がついていて，このラウンドがはじまったときは，ブラスター・ヘッドが出ないので，ファランクスの出る面の前の面で，1～2匹しか味方がついてない場合は，わざと左右の味方を敵の弾に当てて無くしておけば，また多くのギャプラスを味方にできます。

ハイパー



青いブラスター・ヘッドで，このヘッドは，このゲームにおいて必需品(ひつじゅひん)ともいえるヘッドです(写


《写真8》ハイパー・ブラスター・ヘッドを回収するところ


《写真9》自機強化には欠かせないハイパー。ファランクスで機数を増やしておくと，めっぽう強い!

真８）。

このヘッドがつくと，ファイターのスピードとミサイルのスピードが速くなり，なおかつミサイルが２列になって発射されます（**写真９**）。このヘッドはファイターがやられるまで機能がついています。

サイクロン

緑のブラスター・ヘッドで，このヘッドを取ると（**写真10**），ハエ取り紙のようなサイクロン・ビームがのびていき，それにひっかかったギャプラスはつかまったまま動けなくなります。

何匹もつかまえて，連続して撃つと200，400，800，1600，3200，6400（**写真11**）と得点が上がります。できるだけたくさんつかまえて撃てば6400ptsがどんどん入り，高得点が得られます。

ただし，約10秒間ぐらいしかヘッドがついていないので，短い間にできるだけつかまえて，早く撃たないと逃げてしまいます。このサイクロン・ヘッドを使っている間は無敵ですが，上下移動はできません。

サイクロンをとって，しかもおもしろい現象としては，画面上にギャプラスがいっぱい出てコンピュータの処理がおそくなったときに，つかまえたギャプラスが全部逃げてしまう場合もあります。

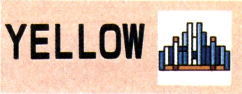
エレファント

ピンク色のブラスター・ヘッド（**写真12**）で，これを取ると，その面のバックの星の流れが横になり，ギャプラスのスピードがおそくなります（**写真13**）。ただし，ギャプラスの弾の速度は変わりません。

サイドワインダー

青緑のブラスター・ヘッドで，装着（そうちゃく）後，ファイターのミサイルがファイターの横座標にあわせてついて動く，つまり，ミサイルを撃った後にファイターを左右にうごかすとミサイルも左右についてきます。撃ったあともミサイルをコントロールできるわけです（**写真14**）。変形後のファイターにこの機能がついた場合，３発目はサイドワインダーの機能はもたずにまっすぐ飛びます。

スターダスト



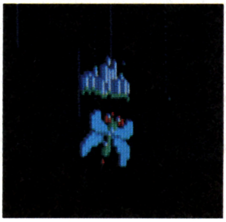
黄色のブラスター・ヘッドでこれを取ると，敵の弾やビーン・カードがしばらくの間星になり，少しファイターに当たりにくくなります（**写真15**）。しかし，流れる星に当たるとファイターは破壊されます。

パーツ運びのQUEEN

ゲーム中に，ブラスター・ヘッド以外に，ファイターのパーツを運んでくるQUEENがいます。パーツは三つに分かれていて，そろうと，１機リザーブが増えます。

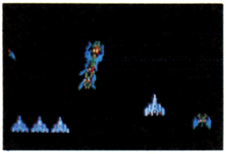
パーツ運びの条件は得点の１万点台のケタが変わったときに，QUEENがいない場合出現します（**写真16**）。

この場合は１発で倒せます。

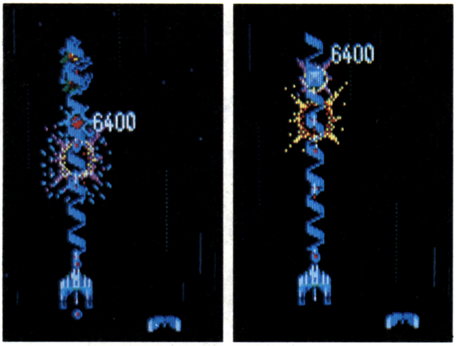


▶《写真12》エレファント・ブラスター・ヘッドの回収

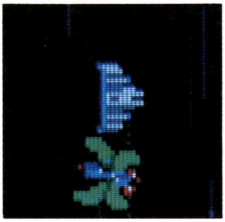
◀《写真10》サイクロン・ブラスター・ヘッドを回収中



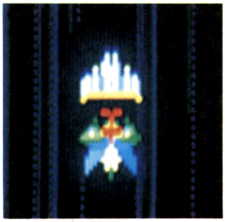
《写真13》敵の動きがおそくなり，撃ちやすくなる



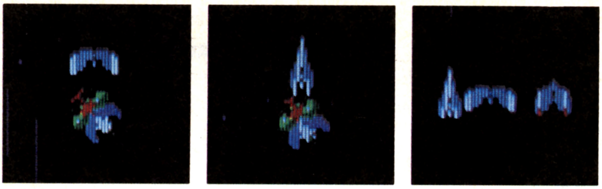
《写真11》連続して撃つと6400ptsが得られる



《写真14》これがサイドワインダー



《写真15》スターダスト・ブラスターを取る



《写真16》三つに分かれた機体を回収すると，1機増える

チャレンジング・ステージ

チャレンジング・ステージは3，8，13，18，23…のようにやってきます。左上から飛来する第三種族のZAKOを1回撃つと回転しながら右上方にはねかえり半円を描いて落ちてくるところをまた撃つと反転してはねかえります。お手玉のようにするのです。上部には撃った回数だけブロックが増えていき，そのステージの決まったある文字を完成させるとその文字に書いてあるようにボーナスがもらえます。

全部で3回ZAKOの列が飛んでくるので，どのステージも，その文字がいっぱいになるまで増やすことができます。また，このステージはファイター1機ではうまくいかず，左右にファランクス・ビームでつけた味方ギャプラスがあるとかなり楽です。それにハイパーがついているともっと楽になります。

左右に5～6匹ほどいると，ファイターを動かさなくても，ずっと撃っていられます。

また，ZAKOをどんどん撃っているとだんだんスピードが上がっていき，31回目で右横のほうに逃げていってしまいますが，逃げているときにも撃つことができます。ZAKOの出現には**第1図**のように2種あります。

BONUS：

この文字をそろえると(**写真17**)10,000pts加算されます。

また，追加のポイントをかせげば最高得点は37,800pts。

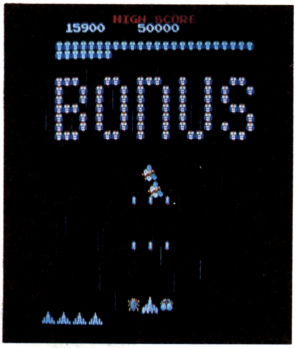
GAPLUS：

この文字は，そろえると(**写真18**)いきなりスロットがまわり，ボタンで止めると1～4万pts加算されます。

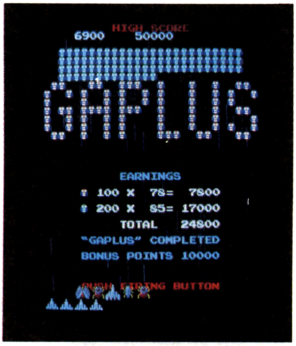
最高は65,200ptsとなります。

DOUBLE：

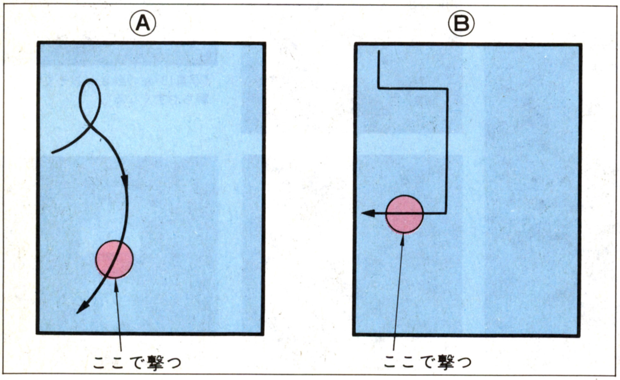
これをそろえると(**写真19**)とった点が2倍になります。最高点は50,600ptsです。



《写真17》BONUSステージにチャレンジ



《写真18》GAPLUS面では，さらに追加点がもらえる

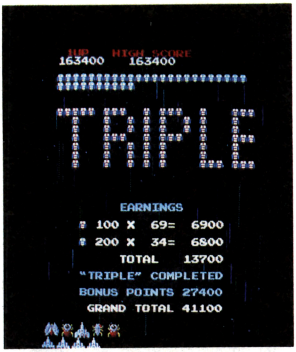


《第1図》チャレンジング・ステージの飛行パターン

《写真19》DOUBLEは得点が倍になる

TRIPLE：

これをそろえると(**写真20**)とった点が３倍になります。最高点は78,300ptsです。



《写真20》3倍になったTRIPLEのTOTAL

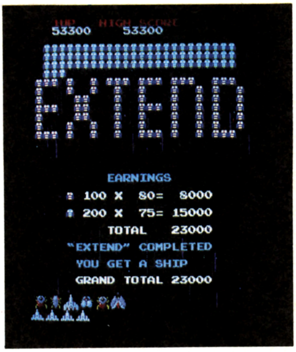
LUCKY：

これは文字がそろうと(**写真22**)パーツが一つ増えます。最高点は27,200ptsです。

《写真22》LUCKYを完成すると
パーツが1個もらえる

EXTEND：

これをそろえると(**写真24**)ファイターが１機増えます。最高点は25,000ptsです。



《写真24》EXTEND面は1機追加
のおまけもある

GOOD‼：

これはGAPLUSと同じくスロットで，０～７万ptsが追加されます（**写真21**）。最高点は95,500ptsです。

《写真21》GOOD‼面でもボタンを
押すと得点追加がある

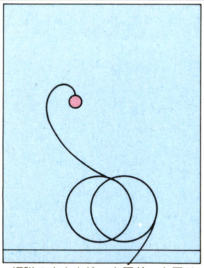
BYEBYE：

これはそろえると(**写真23**)パーツが一つへってしまうので，とらないほうがいいかもしれません。最高点は25,000ptsです。

《写真23》BYEBYEでパーツは無くなる

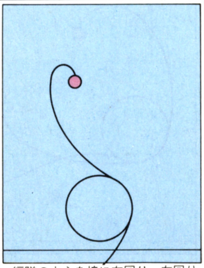
各キャラクターの飛行パターン

第２図～**第８図**には，各キャラクターの飛行パターンを紹介しています。相手の動きを頭に入れておくために，ぜひ利用してください。



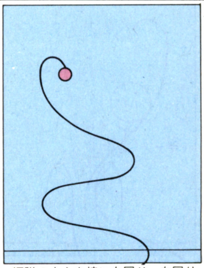
編隊の中心を境に右回り，左回りの２種類があります

《第２図》ザコの飛行①



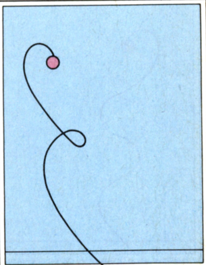
編隊の中心を境に右回り，左回りの２種類があります

《第３図》ザコの飛行②



編隊の中心を境に右回り，左回りの２種類があります

《第４図》ザコの飛行③

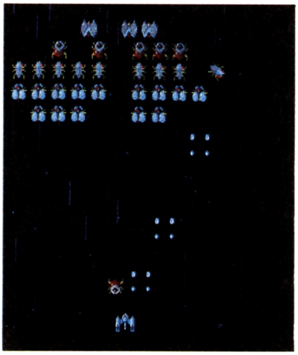


編隊の中心を境に右回り，左回りの２種類があります

《第５図》ルテの飛行

ファイター変身情報

自分のファイターが２連発から３連発になるという大わざ。もちろんミサイルだけでなく，ファイターの形も変わります。そしてこの青いファイターの３発目は，敵をつきぬけてやっつけていくという便利なミサイルです。つまり，ミサイルのたて軸上のギャプラスはみな破壊してしまうのです(**写真25**)

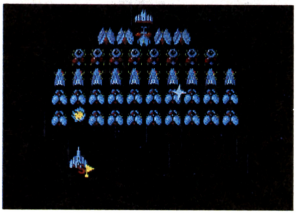


《写真25》ファイター変身で２連式３発発射が可能

変身のしかた

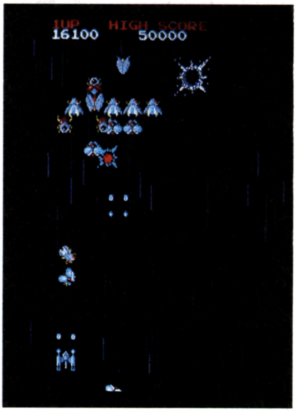
① パーセック31のブラスター・ヘッド（ファランクス・ヘッド）を装着(そうちゃく)すると，突然！ ファイターは変身します。ただし，この面のギャプラスは高速飛行するので注意しないと変身する前にやられてしまいます。

② まずパーセック１で群団が完成するのを待ち，組み終わったら左下から２番目のＺＡＫＯを撃ちます。するとスペシャル・フラッグが出ます(**写真26**)。これを取らずにブラスター・ヘッドを持っておりてきたクィーンに一番左上で体当りします(**写真27**)。すると，ファイターは変身，そしてスペシャル・フラッグを取ります。



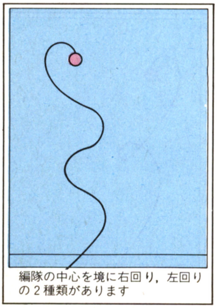
《写真26》1面で左から２機目を撃ちフラッグを出す

《写真27》飛来してきたクィーンに体当たり！

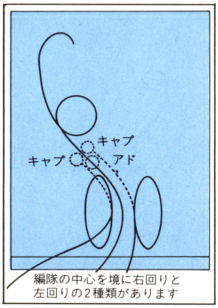


《写真28》めっぽう強い変身ファイター

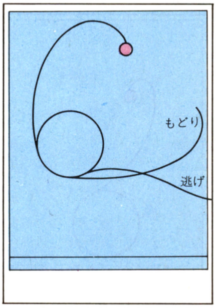
なお，次ページにスペシャル・フラッグの出しかたを載せておきました。参考にしてください。



《第６図》キャプの飛行



《第７図》アドとキャプの飛行

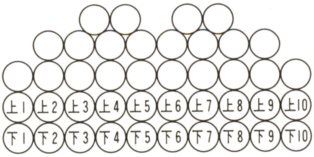


《第８図》クィーンの飛行

スペシャル・フラッグ出現表

下4桁の得点 ＼ PARSEC	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0000	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1
0100	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2
0200	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3
0300	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4
0400	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5
0500	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6
0600	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7
0700	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8
0800	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9
0900	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10
1000	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1
1100	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2
1200	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3
1300	上5	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4
1400	上6	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5
1500	上7	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6
1600	上8	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7
1700	上9	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8
1800	上10	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9
1900	下1	下2	下3	下4	下5	下6	下7	下8	下9	下10	上1	上2	上3	上4	上5	上6	上7	上8	上9	上10

PLAYER 2 (PARSEC上段)　PLAYER 1 (PARSEC下段)



群団の位置

基本的公式：

{(PARSEC数－1)+(編隊完全構成後最初に敵をヒットしたときの得点の1000位と100位)} AND　1F・H

この公式で求められる数は，0～19までである。

求められた数が0なら下1，10なら上1となる。

※このほかにも隠れ仕様はいくつかありますが，公開されていません。

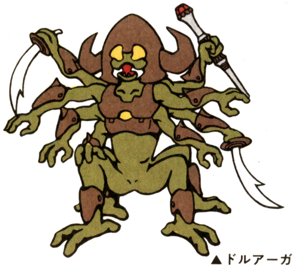
THE TOWER OF DRUAGA.
ドルアーガの塔

Written by
手塚 一郎

ザ タワー オブ
ドルアーガ物語

今とは別の時間，別の世界のお話です。

人々は神を敬(うやま)い，王は愛と戦いの女神イシターにつかえる巫女(みこ)を重用し，政治に神のおつげを反映していました。そんな信心深い王国のために，空の神アヌは天上界に『ブルー・クリスタル・ロッド』を置いて，その輝きが王国の隅々までいきわたるようにしました。もともと女神イシターの持ち物であるブルークリスタルロッドの輝きは，人々に愛と平和をもたらしました。


▲ドルアーガ

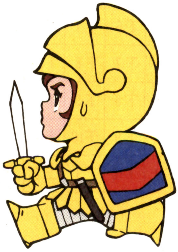
しかし、この噂(うわさ)を伝え聞いた帝国が突然王国に攻め入り，王国はは滅ぼされてしまったのです。帝国の男たちを奴隷(どれい)にし 天上にあるブルー・クリスタル・ロッドに届くような塔を造りはじめました。塔が高くなるにしたがって，その陰となり，王国にはブルー・クリスタル・ロッドの輝きが届かなくなりました。王国は不安に満ち，犯罪が横行し，しかも恐しいことに，女神イシターとの戦いに敗れ，ブルー・クリスタル・ロッドの光に封じ込められていた悪魔『ドルアーガ』が復活してしまったのでした。

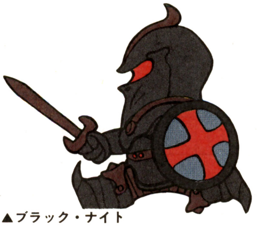
ドルアーガの復活を知らぬアヌ神は帝国の不信心を戒(いまし)めるため，雷(いかづち)を使って塔を崩してしまいました。人間たちに愛想をつかした神々は，天上界高くに引きこもってしまいました。神々のたすけのなくなった王国はドルアーガの天下となり，ドルアーガは，その魔力で塔を修復（しゅうふく）し，天上界からブルー・クリスタル・ロッドを盗み出し，アヌ神の雷に撃たれた帝国軍の人々を，モンスターに甦(よみがえ)らせて塔の中にはなち，ブルー・クリスタル・ロッドを隠して塔にたてこもりました。

王国の王子であった『ギル（ギルガメス）』と，王家の巫女であった『カイ』は恋人同士でした。ギルは塔を建てる人夫(にんぷ)として働かされていましたが，塔が崩されたとき，岩の下敷きとなり負傷(ふしょう)してしまいました。ひそかに王国の再建をめざす2人を，ただ1人残って見守っていた女神イシターは，神々に見放されても神を敬い続けているカイに，魔法のティアラ(冠の一種)をさずけ，ドルアーガを倒すために塔へ遣(つか)わせました。しかし，カイはドルアーガの魔力の前に，捕われの身となってしまったのです。

▼ギルガメス

▲カイ


◀走るギル

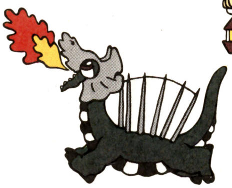

▲ブラック・ナイト

恋人を失ったギルの嘆きは天上界のアヌ神にも届き，アヌ神はギルに，勇気を力に変換する黄金の鎧（よろい)を与えました。ギルは，カイを救い，平和のシンボルであるブルー・クリスタル・ロッドを天上界に戻すため，ゴールドナイトとなってドルアーガの塔へ挑(いど)んで行くのです。

（ナムコ コミュニティー マガジン「NG」 84'第6号より）

まったく新しい発想で制作されたドルアーガの塔は1984年に登場したゲームです。

▲ゴースト


◀クオックス

メイジ▶

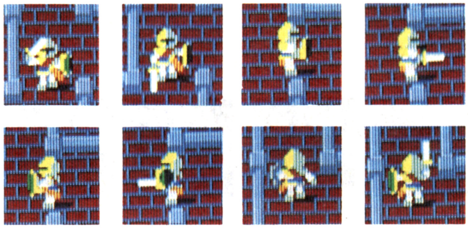
ゲームの遊びかた

4方向レバーと押しボタン一つで，ギルを操作し，カギをひろってドアを開けて，カイのいるフロア60をめざします。

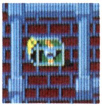
レバーでギルを上下左右に動かし，ボタンを押すと剣を振ります(**写真1**)。剣を出したままにするにはボタンを押しっぱなしにします。また，ギルは盾(たて)も使えます。ボタンを押さなければ，盾はギルの正面に位置し，敵からの攻撃，呪文(じゅもん)を防ぎます。

剣を使っているときは，盾はギルの正面にはなく，ギルの向いている方向の左側にきます。これによって，剣を出した状態でも，ギルの左側からの攻撃なら受けられるのです。

ギルは，スペル（呪文）を受けたり体力が0になったり，剣をぬかずにナイトに触れたり，スライムやマジシャンに体当たりしたり，タイム・オーバーになるなどするとストックが1人減ってしまいます。



《写真1》上下左右を向き，剣をぬいたギル



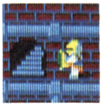
《写真2》宝箱

《写真3》ドア

各フロアには一つづつ宝箱が隠されています（例外あり）(**写真2**)。これは各フロアごとに設定された，条件を満たすと出現します。宝箱を取ると，その中に入っているマジック・アイテム（魔法の品物)やイクイップメント（装備）などを手に入れることができます。それらの中には，取ってはいけない物や持っていないとフロア60へ行けない物などもあります。

各フロアをクリアするには，ドアを開けて，そこから出ればよいのですがドアはロックされているので(**写真3**)，迷路内からカギ(**写真4**)をひろってこなければなりません(**写真5**)。

《写真4》ドアのカギ



《写真5》いざつぎのフロアへ！

キャラクター・インフォメーション

★ギル(ギルガメス)

滅ぼされてしまった王国の王子（**写真6**)。悪魔ドルアーガをやっつけて，恋人カイを救うために，黄金の鎧（よろい）を身につけて，ひとりドルアーガの塔へのり込む，このゲームの主人公。各フロアに隠されたマジック・アイテムやイクイップメントを見つけだしてパワーアップしていきます。

★スライム

グリーン・スライム(30pts)

最初のフロアから出てくる普通のスライム。止まっている時間も長いし，スペル(呪文)も吐(は)かないのですが気をぬかずに戦ってください(**写真7**)。

ブラック・スライム(50pts)

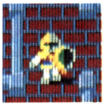
フロア2から出てくるスライムです(**写真8**)。グリーン・スライムにくらべて止まっている時間が短かいため，よく動きます。柱と柱の間で剣を出したままで待ち，スライムが来たらやっつけるというセオリーさえ実行すれば，こわがることはありません。

レッド・スライム(60pts)

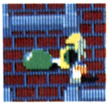
このスライムはホワイト・スペル(メイジの出す白い呪文と同じ）を吐きます(**写真9**)。呪文は進行方向に吐いてくる（すべてのスライムに共通）のでスライムの正面で剣を出すというバカなマネはしないようにしましょう。

ブルー・スライム(40pts)

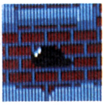
このスライムもスペルを吐きます。こいつの吐くスペルはブルースペルで壁をつき破ることができるのです（**写真10**)。ギルとスライムの間に壁があるから安全だと思っているとやられてし



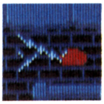
《写真6》スタート時のギル



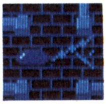
《写真7》グリーン・スライムとギル



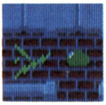
《写真8》ブラック・スライム



《写真9》レッド・スライムは白いスペルをだす



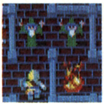
《写真10》青いスペルをだすブルー・スライム



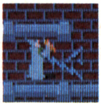
《写真11》グリーンのスペルをだすダークグリーン・スライム

《写真12》あらゆるスペルをだすダークイエロー・スライム

《写真13》メイジ

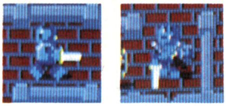


《写真14》炎をだすソーサラー

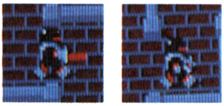


《写真15》壁をこわすドルイド

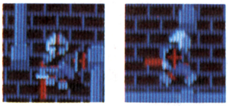
《写真16》壁をつきぬけるウイザードのスペル



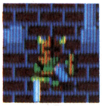
《写真17》ブルーナイト



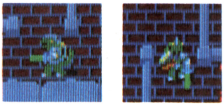
《写真18》ブラック・ナイト



《写真19》ミラーナイト



《写真20》ハイパワー・ナイト



《写真21》リザード・マン

まいます。ムリにやっつけようとはしないで，むしろ，そのまま放置してわざと壁を破らせ，ギルが移動しやすくさせたほうがよいと思います。

ダークグリーン・スライム(70pts)

壁を通りぬけるグリーン・スペルを吐いてくる，とんでもないスライムです(**写真11**)。画面上にスライムがいないからと安心していると，画面外からスペルを吐いてきたりするので注意してください。

ダークイエロー・スライム(90pts)

他のスライムが使うスペルを全部使ってしまうスライムの王様。最強のスライムと言われています(**写真12**)。ファイヤー・エレメント（炎の呪文）をだすところは一見の価値あり。

★マジシャン

メイジ(50pts)

迷路内に突然現れて呪文を吐いて消える，をくり返します(**写真13**)。消える前に剣で殺すこともできます。壁に当たると消えてしまうホワイト・スペルを吐いてきますが，こいつに手こずっているようではフロア60は遠いでしょう。

ソーサラー(70pts)

通路にファイヤー・エレメントを出すマジシャンです(**写真14**)。ファイヤー・エレメントの出る条件は，呪文が壁に当たるか，横道のあるところなので，ソーサラーを殺したいときは，そういった条件を満たさない場所を選びましょう。レッド・ネックレスを持たずにギルがファイヤー・エレメントの中に入ると死んでしまいますが，ファイヤー・エレメントにギリギリまで近づいて剣を振ると炎を消すことができます。

ドルイド(90pts)

ブルー・スライムと同じく，壁をこわすブルースペルを使います(**写真15**)。たいして強くもないので，殺すより生かしておき壁をこわさせるとよいでしょう。最初のほうのフロアではマトック(つるはし)のムダ使いは死を意味するのですから……。

ウイザード(100pts)

壁を通りぬける（外周に当たるか，画面外に出ないと消えない）とてつもない呪文を吐くマジシャンです（**写真16**)。スライムと違って，どこに現われるかわからないので注意が必要。こいつがでるフロアでは全滅させてから他の行動に移るのがセオリーです。

★ナイト

ブルーナイト(1000pts)

フロア3から登場する騎士(きし)です(**写真17**)。ハッキリ言って弱い。弱いからといっても素手で戦わないように。

ブラック・ナイト(1000pts)

こいつも弱いですが，装備がない最初のころは負けてしまう可能性があるので，できるだけ戦わないようにしましょう。

ミラーナイト(2000pts)

ギルの能力をコピーした騎士です。足が速いのでジャマなときが多いキャラクターです(**写真19**)。このミラーナイトで腹が立ったら，ラウンド2でジェット・ブーツを取らずにきましょう。なんとギルのコピーだけあってミラーナイトのスピードも遅くなってしまうのです。ちなみにジェット・ブーツがなくても60面クリアはできます。

ハイパワー・ナイト(3000pts)

装備さえあれば全然こわくない敵です。3000pts ももらえることから点数かせぎ用のキャラクターとして愛用されています。(**写真20**)。

リザードマン(200pts)

文字どおり「とかげ男」です（**写真21**)。かなり強い敵ですが，点数はたったの200pts。こんなのと戦うぐらいなら早く出口へ行ってタイム・ボーナスをもらったほうが得でしょう。左利きですが，血液型はＡＢかどうかは知りません。

レッドナイト(1200pts)

強いっ！装備があってもできるだけ戦わないほうがよいと思います（**写真**

22)。青い剣「イビル・ソード」はギルに大きなダメージを与えるのです。

★ゴースト

メイジ・ゴースト(150pts)

殺されたマジシャンの亡霊（ぼうれい)です。迷路内を飛びまわり，呪文を吐きます。ゴーストの特徴としては通過しても平気なことと，ロウソクが無いと見えないということです。メイジ・ゴーストは，マジシャンのメイジと同じホワイト・スペルを吐きます**(写真23)**。

ドルイド・ゴースト(250pts)

ドルイドがゴーストになっただけのものです。当然，壁をこわすブルースペルを吐きます。**(写真24)**。

ウイザード・ゴースト(350pts)

これも単にウイザードがゴーストになっただけのものです**(写真25)**。ゴーストの殺しかたは，ゴーストの通り道に垂直に剣を出しておく方法や，呪文をださない2ブロックの場所へ誘い込んでやっつける方法などがいいと思います。

★ドラゴン

クオックス(3000pts)

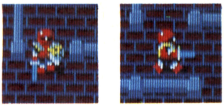
迷路内をノソノソと歩きまわり，ときどきものすごい炎を吐きます**(写真26)**。炎を吐く前には羽をパタパタと動かすので，すぐによけてください。また，ギルのX軸またはY軸に合うと近づいてきます。このとき，そこに壁があっても突き破ってくるので注意が必要です（これを上手に利用するテクニックもあるのです)。

シルバー・ドラゴン(3000pts)

クオックスより少し強いのです。他の性質はクオックスと変わりません**(写真27)**。

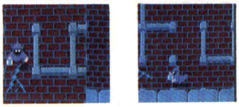
ブラック・ドラゴン(3000pts)

シルバー・ドラゴンより少し強い。その他はシルバー・ドラゴンと同じです**(写真28)**。



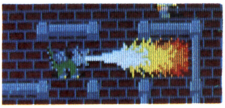
《写真22》レッドナイト

《写真23》メイジ・ゴースト

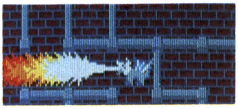


《写真24》ドルイド・ゴースト

《写真25》ウイザード・ゴースト



《写真26》クオックス



《写真27》シルバー・ドラゴン

《写真28》ブラック・ドラゴン

《写真29》タイムがなくなるとあらわれるものと，はじめからあらわれるウィル・オー・ウィスプがいる

★その他のキャラクター

ウィル・オー・ウィスプ

ブルーとレッドがいますが，どちらもやっつけることはできません。ブルーは左手法，レッドは右手法で迷路内を移動します**(写真29)**。

ローパー(1000pts)

イソギンチャクのようなキャラクターで。ギルの体力をうばい取ってしまう，いやなヤツです。

剣をださずに通過すると，体力は最低にされてしまいますが，死ぬことはありません。反対に剣をだして通過すると死ぬ危険性がありますが，無事通過できた場合は，他のナイトとかろうじて戦える体力だけは確保することができます。

いずれにせよ，ローパーとはまじわらないほうがよいのですが，どうしようもない場合や，他のナイトと戦わなければならない場合は「剣出し通過」，そうでない場合は「そのまま通過」というふうに状況に応じて対処しましょう。

なお，ローパーにはグリーン・ハンド**(写真30)**，レッド・ハンド**(写真31)**，ブルー・ハンド**(写真32)**の3種がいますが，いずれも得点は1000ptsで，強さはそれほどちがいません。

サッカバス(500pts)

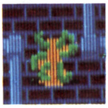
57階に現われ，イシターに化けてギルをだまそうとします**(写真33)**。だまされてニセイシターを助けるとギルは死んでしまいます。誰でも一度はひっかかるキャラクターです。

ドルアーガ(0pts)

モンスターの親玉で，59階に出現します**(写真34)**。が，あまり強くないし，迫力もありません。「迷彩服を着て，アワおどりをしている見城こうじ」とも呼ばれています。

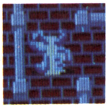
イシター

60階に登場する女神です。まちがっ

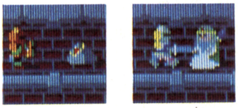


《写真30》グリーン・ローパー

《写真31》レッド・ローパー

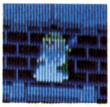


《写真32》ブルー・ローパー

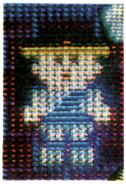


《写真33》サッカバスが化けている石とイシター

《写真34》でたぞ！ドルアーガ



《写真35》イシター



《写真36》かわいらしいカイ

ても殺さないでください(写真35)。

カイ

ギルの恋人です(写真36)。カイを救出することにより60階クリアが達成されます。顔が大きいのは，気のせいでしょう。

ドルアーガ全フロアのアドバイス

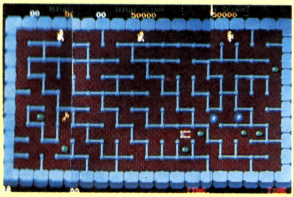
全60フロアの攻略アドバイスをしましょう。なお，フロアの写真は，合成なので，キャラクターの数などは実際とはちがっています。

FLOOR 1

カッパー・マトック▲

宝物 カッパー・マトック(銅のつるはし)
出現方法 グリーン・スライムを３匹殺す
効果 カベを１フロア２回こわすことができる。ただし，宝を取る前後各１回
登場キャラクタ ▶グリーン・スライム…８

ハッキリ言ってむずかしいです。スライムの出現位置によっては，タイム・オーバーやウィル・オー・ウィスプに当たって死んでしまうこともあるのです。迷路を完全に理解してムダな動きをしないことと，手に入れたカッパー・マトック(銅のつるはし)を効果的に使うことがたいせつです。

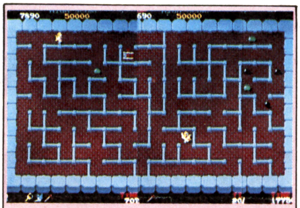


FLOOR 2

ジェット・ブーツ▲

宝物 ジェット・ブーツ
出現方法 ブラック・スライムを２匹殺す
効果 ギルの歩行速度が上がる
登場キャラクタ ▶グリーン・スライム…５
▶ブラック・スライム…３

絶対取るべきアイテム「ジェット・ブーツ」が出ます。これがないとギルのスピードが遅すぎてゲームになりません。また，このフロアでもマトックの使い場所が重要です。ジェット・ブーツを取る前と取った後に１回ずつ，「ここっ！」という場所に使ってください。



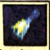
FLOOR 3

ポーション・オブ・ヒーリング▲

宝物 ポーション・オブ・ヒーリング(薬)
出現方法 ブルーナイトのどちらかを殺す
効果 ギルのリザーブが１人増える
登場キャラクタ ▶ブルーナイト…２ ▶グリーン・スライム…４

死んだギルを生きかえらせる薬ですが，自信のある人はこれを取らずに出口へ直行してタイム・ボーナスをもらったほうが得です。ところで，ギルは薬を同時に一つしか持つことができません。つまり，新しく薬を取ると前に持っていた薬は消えてしまうのです。この薬に限り，コンティニュー・プレイしたときは効果がありません。

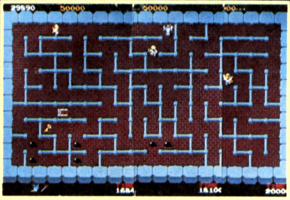
FLOOR 4



チャイム▲

宝物 チャイム
出現方法 カギを取らずに扉の上を通る
効果 フロアの最初にギルがカギのある方向を向くと鳴って知らせてくれる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…１
▶ブラック・スライム…６

このフロアで取れるチャイムはハイス



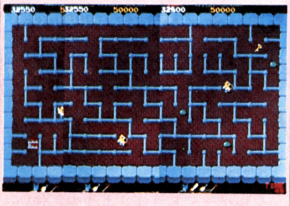
コアを狙う人にはなくてはならない物なのです。メイジは最初に殺してしまうほうが楽でしょう。でも，ほんとうはメイジを無視しても迷路内を歩きまわれるぐらいになりたいものです。

FLOOR 5

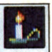
ホワイト・スウォード▲

宝物 ホワイト・スウォード(白い剣)
出現方法 歩行中に連続して呪文を３回受ける
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…５
▶グリーン・スライム…４

メイジが５人も出るので宝を取ったらすぐにメイジを全滅させましょう。やりかたは柱と柱の間に止まって３秒ぐらい待ちます。それから移動すると，メイジは全部同時に現われるのです。呪文を盾で受けたら素早く剣で殺してください。メイジが全部同時に出現するとつぎにメイジが出現するまでにある程度時間があくことに注目してください。



FLOOR 6



キャンドル▲

宝物 キャンドル
出現方法 上の外周にさわって下がる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ソーサラー(緑の魔術師)…3

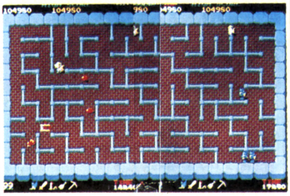
ソーサラーがでますが，こいつはメイジを殺すようにはいきません。ソーサラーの呪文は壁に当ったり，横道がある場所ではファイヤー・エレメントと呼ばれる炎に変化してしまうからです。つまり，長い1本道で戦うことが望ましいのです。こういった場所を見つけたら，後はメイジと同じ殺しかたでやっつけてください。

FLOOR 7

シルバー・マトック▲

宝物 シルバー・マトック(銀のツルハシ)
出現方法 カッパー・マトックをなくす
効果 カベをこわすことができる（1フロア2(4回)使える）
登場キャラクタ ▶ブルーナイト…3▶レッド・スライム…3

カッパー・マトックをなくせばシルバー・マトックがでるからといって，ただ適当にカッパー・マトックを使いまくればいいというわけではありません。少しでも得をするような使いかたをするべきです。レッド・スライムの呪文には，くれぐれも注意してください。

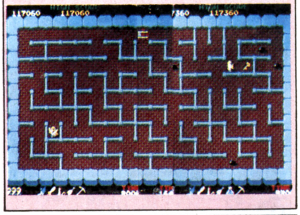


FLOOR 8

ポーション・オブ・パワー▲

宝物 ポーション・オブ・パワー(青い薬)
出現方法 ギルを出現地からＸＹ両軸ともズラし，剣をぬく
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…4▶ブラック・スライム…5

ポーション（薬）は一つしか持つことができません。すなわち新しくポーションを取ると，前に持っていたポーションは消えてしまうのです。もし，3フロアで取った「ポーション・オブ・ヒーリング」が残っていたら，このフロアのポーションは取ってはいけません。

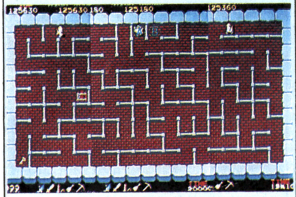


FLOOR 9

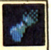
ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン(オレンジ色の薬)
出現方法 写真のＡ及びＢ地点を通る
効果 ギルが弱くなる
登場キャラクタ ▶ソーサラー(緑の魔術師)…3▶ドルイド(灰色の魔術師)…1▶メイジ・ゴースト(オレンジ)…1

まずゴーストを殺さないとダメです。2ブロックの場所へ誘いこむか，通り道へ垂直に剣を出すかしてゴーストをやっけてください。ソーサラーやドルイドは無理してやっつける必要はありません。特にドルイドは壁をこわしてもらうために生かしておいたほうがよいでしょう。



FLOOR 10



ゴーントレット▲

宝物 ゴーントレット(手袋)
出現方法 レッド・スライムの呪文を楯で1回受ける
効果 26フロアで必要
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶レッド・スライム…4

このフロアはレッド・スライムが呪文を出すか出さないかで決まってしまいます。マトックを上手に使うことと迷路を見て呪文を受けやすそうなところを探すことが大切です。スライムは進行方向へ呪文を吐くので，スライムの前で剣を抜いたりしないように。

FLOOR 11

キャンドル▲

宝物 キャンドル
出現方法 最下段に行き，上がる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…5▶グリーン・スライム…3

メイジを全部やっつけてから宝箱を出したほうがよいでしょう。宝をだすのを急いだため敵にやられてしまった…というパターンはけっこう多いのです。ギルが死んでしまったら何にもならないので確実にメイジを殺してください。

FLOOR 12

アーマー▲

宝物 アーマー(ヨロイ)
出現方法 最下段にドルイドを出現させる
効果 ギルが強くなる(要52フロア)
登場キャラクタ ▶メイジ・ゴースト（オレンジ)…1▶ドルイド(灰色の魔術師)…2▶ブラック・スライム…2

ドルイドにかぎらず，マジシャンは

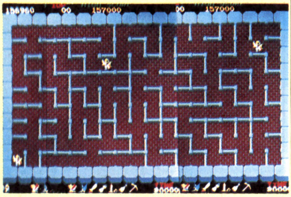
ギルの近くに出現する傾向があります。ゲームがはじまったらメイジ・ゴーストを殺して画面の下のほうへ移動してください。

FLOOR 13

レッド・ライン・シールドと身につけたギル▲

宝物 レッド・ライン・シールド
出現方法 扉を通ってから敵を全滅する
効果 ギルの防衛力が上がる(要33フロア)
登場キャラクタ ▶ソーサラー(緑の魔術師)…2▶ブルー・スライム…5

このフロアはモタモタしているとスグにタイム・オーバーになってしまいます。と言っても急いで敵を殺そうとすると危険です。まずはじめにソーサラーを殺してからのほうがいいでしょう。敵を全滅させる前に出口を必ず通過してください。



FLOOR 14

ドラゴン・ポット▲

宝物 ドラゴン・ポット(赤い薬)
出現方法 タイム・ボーナス5,000まで待つ
効果 クオックスを一撃でやっつけられる
登場キャラクタ ▶ウイザード(オレンジの魔術師)…1▶レッド・スライム…4▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…1

このフロアで出る「ドラゴン・ポット」は取るか取らないかが問題です。ドラゴン・ポットを取らずにタイム・

ボーナスを狙うか，それともタイム・ボーナスをすててつぎのフロアを安全にクリアするか…どちらを選ぶかはプレイヤーしだいです。

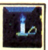
FLOOR 15

グリーン・ネックレス▲

宝物 グリーン・ネックレス
出現方法 剣を出したブルーナイトと交差時に剣を出す(少しダメージを受ける)
効果 27フロアで有効
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ブルーナイト…1▶ブルー・スライム…2▶クオックス…1

このフロアの宝箱を出すには，ギルがダメージを受けなければなりませんので，宝箱を出したら他の騎士とは戦わないで，スグにクリアしてしまいましょう。

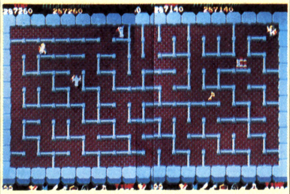
FLOOR 16



パーマネント・キャンドル▲

宝物 パーマネント・キャンドル(ブルー・フレーム)
出現方法 左右の外周にさわる
効果 ゴーストが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…1▶メイジ(青い魔術師)…5

メイジを先に倒してしまえば楽なフロアですが，メイジを全滅させる前にミラーナイトと戦わなければならなくなったりするときがあります。こういうときは，ミラーナイトを2ブロックのところへ誘いこんで戦えばメイジの呪文にやられません。

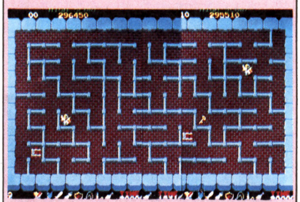


FLOOR 17

ポーション・オブ・アンロック▲

宝物 ポーション・オブ・アンロック(赤い薬)
出現方法 メイジ・ゴーストを5回ワープさせる
効果 18フロアで必要
登場キャラクタ ▶メイジ・ゴースト(オレンジ)…2▶ドルイド(灰色の魔術師)…2▶ブルー・スライム…2

ゴーストがギルの近くにくる前に5回ワープしてくれれば楽です。そうでないときは，ドルイドに注意して移動し，ゴーストを無理にワープさせるしかありません。

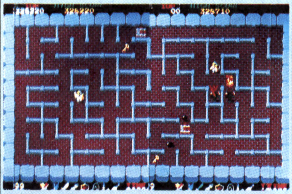


FLOOR 18

ドラゴン・スレイヤーとギル▲

宝物 ドラゴン・スレイヤー(緑色の剣)
出現方法 外周にさわらないでいれば出る
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…1▶ソーサラー(緑の魔術師)…3▶ブラック・スライム…3

ドラゴン・スレイヤーを取ったらゴーストを殺してスグに出口へ行くのがいいと思います。スライムやソーサラーは相手にしないでおいたほうが安全です。

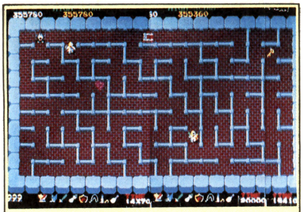


FLOOR 19

ブック・オブ・ライト▲

宝物 ブック・オブ・ライト
出現方法 扉を開く(出てはいけない!)
効果 フロアが明るくなる
登場キャラクタ ▶ウイザード(オレンジの魔術師)…3▶レッド・スライム…2▶クオックス…1

壁を通り抜ける呪文を吐くウイザードの登場です。基本的にはウイザードもメイジなどと同じ戦いかたで殺しますが，そのときのギルの位置が問題で



す。なるべく迷路のカドで戦うのがベストです。クオックスを利用して迷路の壁をこわさせるのも一つのテクニックです。

FLOOR 20

ポーション・オブ・パワー▲

宝物 ポーション・オブ・パワー(青い薬)
出現方法 敵を１匹も殺さずに扉をあける
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…４▶ドルイド(灰色の魔術師)…３▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…１

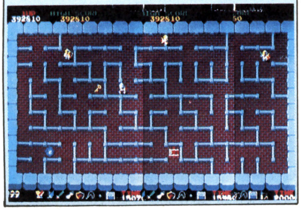
このフロアの宝は取っても取らなくてもいいのですが，だしかたがむずかしいので素早くクリアしてタイム・ボーナスを狙うのがいいでしょう。ハイスコアをめざす人にはブラック・ナイト（1000pts）を殺しまくる，という方法もあります。

FLOOR 21

グリーン・リング▲

宝物 グリーン・リング
出現方法 出現地から移動し，10秒ほど静止
効果 ブルー・ウィル・オー・ウィスプを通過できる。ただし38フロアまで有効
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…２▶ウイザード・ゴースト(灰色)…１▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…２

ゴーストの呪文に当たらない場所でじっと待ってください。ウィル・オー



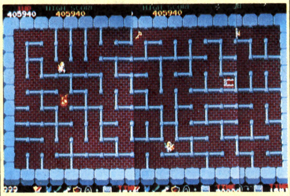
・ウィスプの動きには十分注意して，危ないと思ったらマトックを使って逃げましょう。

FLOOR 22

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン（オレンジ色の薬）
出現方法 レバーを右７回，左１回，右へ７回倒す
効果 ギルが弱くなる
登場キャラクタ ▶ソーサラー（緑の魔術師）…２▶グリーン・スライム…５▶クオックス…１

クオックスの炎やソーサラーのファイヤーエレメントに注意して，ひたすらフロア・クリアに燃えてください。間違ってもクオックスをやっつけようなどと思わないように。



FLOOR 23

バイブル▲

宝物 バイブル(金)
出現方法 ウイザードのみすべて殺す
効果 フロア内が明るくなる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…３▶ブルー・スライム…４

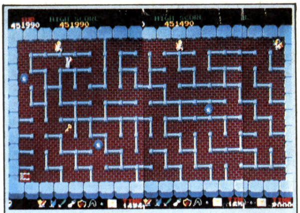
ウイザードを全滅させる前にスライムをやっつけないでください。もし，やっつけてしまうと宝箱が出なくなってしまうからです。迷路のカドでウイザードをやっつけるというセオリーを忘れないように！

FLOOR 24

バランス▲

宝物 バランス(天秤)
出現方法 ギルの出現地で剣を１回振る

効果 26フロアで必要
登場キャラクタ ▶メイジ(青の魔術師)…４▶メイジ・ゴースト…２▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…３

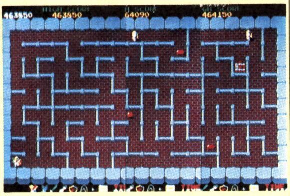


メイジやメイジ・ゴーストを先にやっつけてから宝箱を出すのが普通のやりかたですが，タイム・ボーナスが10 pts. でももったいないという人は，メイジを全部同時に出現させた後にある，少しの時間を利用することをおすすめします。ギルの出現位置のすぐ近くに壁があるときは，その方向にレバーを倒しながら剣を振るとマトックを使わずにすみます。

FLOOR 25

宝物 発見されていません
出現方法 不明
効果 不明
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジ色の魔術師）…１▶レッド・スライム…４▶グリーン・ローパー…１

ローパーが登場しますが，こいつと戦ってはいけません。ヘタをすると逆にやられてしまったりするからです。とにかく，ひたすらフロア・クリアを目ざしてください。ウイーザードを殺さずに迷路内を動きまわれるようになれると，さらにスコアが上がります。



FLOOR 26

ハイパー・ゴーントレット▲

宝物 ハイパー・ゴーントレット(青手袋)
出現方法 カギを取ってからドルイドを殺す
効果 剣を抜くのが速くなる
登場キャラクタ ▶ドルイド(灰色の魔術師)…４▶ハイパー・ナイト…１▶クオックス…１

カギを取る前にドルイドを全部やっつけてしまってはダメです。ドルイドを３人殺してしまうと楽になります。ハイパー・ナイトは3000pts. と高得

点ですが，自信のない人は戦わないほうがいいでしょう。

FLOOR 27

レッド・ネックレス▲

宝物 レッド・ネックレス
出現方法 青のウィル・オー・ウィスプを通過する
効果 ファイヤー・エレメント（ソーサラーが出す）を通りぬけることができるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ブルーナイト…3▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…3

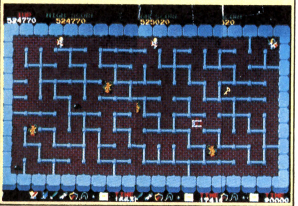
宝物を取ったらスグにクリアするのもいいのですが，ブルーナイトやミラーナイトを倒しまくって得点をかせぐのもいいでしょう。ギルはかなりパワーアップしているので負けることは，まずありえません。

FLOOR 28

ブック・オブ・ゲート・ディテクト▲

宝物 ブック・オブ・ゲート・ディテクト
出現方法 剣を出しながら扉の上で停止する
効果 出口の扉が見えるようになる
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶ダークグリーン・スライム…3▶グリーン・ローパー…2

ダークグリーン・スライムの吐く呪文に注意すれば楽勝です。つぎの29フロアにはゴールド・マトックが出るので，シルバー・マトックが無くなる心配をせずに使えるのがウレシイ！



FLOOR 29

ゴールド・マトック▲

宝物 ゴールド・マトック（金のつるはし）
出現方法 レバーを上，右，下，左の順に3回回す
効果 何回でも使えるマトック。ただし外周に使うとパアになるので注意！
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト（灰色）…2▶ブラック・スライム…6▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

はじまったらスグに宝箱をだすのもいいのですが，ここは安全にウイザード・ゴーストをやっつけてからのほうがいいでしょう。調子にのってゴールド・マトックを外壁に使ってなくさないようにしてください。

FLOOR 30

ポーション・オブ・アンロック▲

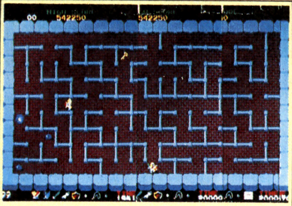
宝物 ポーション・オブ・アンロック（赤い薬）
出現方法 Ⓐまたは Ⓑ地点と，X，Y両軸ともズレた地点を3回通る
効果 31フロアで必要
登場キャラクタ ▶ハイパー・ナイト…2▶ソーサラー（緑の魔術師）…2▶グリーン・ローパー…2▶クオックス…1

ハイパー・ナイトは高得点なのでやっつけたほうが得ですが，ギルが剣を出さずにローパーとすれちがうと体力が最低になってしまうので，こういう場合は戦ってはいけません。クオックスにも注意してください。

FLOOR 31

パール▲

宝物 パール
出現方法 1プレイヤー・ボタンを押す。クラ〜イ！
効果 クオックスの足どめができる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…4▶ブルー・スライム…3▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2



ギルの出現位置が外壁に近いときはいいのですが，外壁から遠い位置のときは宝物を通らずに，なるべく外壁に近ずくように努力し，まずウイザードを攻略します。画面の真ん中でウイザードと戦うのはエキスパートでもむずかしいのです。

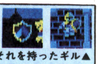
FLOOR 32

バランス▲

宝物 バランス（天秤）
出現方法 剣を連続して2振りする
効果 33フロアで必要
登場キャラクタ ▶ブラック・ナイト…2▶ダークグリーン・スライム…4▶クオックス…1

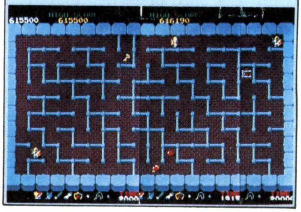
宝物は始まったらスグに取ってしまいましょう。宝物を取ったらスグに出口へ行きますが，途中でブラック・ナイトに出会ったらやっつけて2000pts.をかせぎましょう。ダークグリーン・スライムの呪文には注意せよ！

FLOOR 33



ハイパー・シールドとそれを持ったギル▲

宝物 ハイパー・シールド（青い楯）
出現方法 シルバー・ドラゴンと交差する
効果 バリアが半キャラ分効果を発揮する
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト（灰色）…1▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶メイジ（青の魔術師）…1▶シルバー・ドラゴン…1▶レッド・スライム…2



ホワイト・ドラゴンを通過するとギルの体力は減っていきます（クオックスやブラック・ドラゴンなども同じ）ので何度も通過しないようにしましょう。また，ドラゴンに近づくときは，炎に注意してください。

FLOOR 34

ブック・オブ・キィ・ディテクト▲

宝物 ブック・オブ・キィ・ディテクト（茶色）
出現方法 ミラーナイトのどちらかを殺す
効果 カギが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ミラーナイト…2▶ウイザード(オレンジの魔術師)…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

ウイザードをはじめに倒してからミラーナイトをやっつけてください。宝物を取ったら出口へ急ごう。

FLOOR 35

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン
出現方法 ローパー2匹と交差する
登場キャラクタ ▶ドルイド(灰色の魔術師)…2▶グリーン・ローパー…2▶ダークグリーン・スライム…2

剣を出さずにローパーとすれ違うと死ぬことはないのですが，ギルの体力は最低になってしまいます。反対に剣を出しながらすれ違うと死ぬ危険性はありますが，弱い騎士とならなんとか戦うことができます。ただし，何度もローパーとすれ違ったらダメです。このことはおぼえておくと便利だと思います。

FLOOR 36

バランス▲

宝物 バランス(天秤)
出現方法 ファイヤー・エレメントを通過する
効果 37フロアで必要
登場キャラクタ ▶ソーサラー(緑の魔術師)…4▶リザードマン…1▶シルバー・ドラゴン…1

とかげ男「リザードマン」が出現します。やっつけても，たった200pts.なので，戦わないほうが得です。勝ってもタイム・ボーナスは200pts.以上減ってしまううえに体力まで減少してしまうのですから。

FLOOR 37

ハイパー・ヘルメット▲

宝物 ハイパー・ヘルメット
出現方法 ゴーストをすべて殺し，ローパーと交差する。
効果 ギルが強くなる
登場キャラクタ ▶ハイパワー・ナイト…2▶ドルイド・ゴースト(ブルー)…2▶レッド・ローパー…4

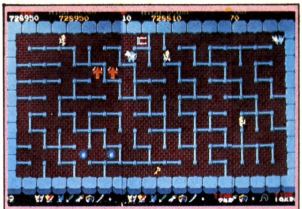
ハイパー・ナイトを2人殺し6000pts.かせぎたい人はローパーとすれ違う前に戦わなければなりません。ところで他の騎士にも言えることですが，なるべく背後から攻撃したほうが楽にやっつけることができます。

FLOOR 38

グリーン・クリスタル・ロッド▲

宝物 グリーン・クリスタル・ロッド
出現方法 剣を出した状態でウイザードの呪文を楯で受ける
効果 48フロアで必要
登場キャラクタ ▶ウイザード…3▶シルバー・ドラゴン…1▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

ウイザードは3人いるので，2人倒してから宝箱を出すようにするほうが



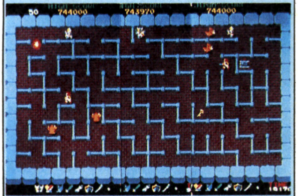
よいでしょう。ウイザードが1人になったら迷路のカドへ行って剣を出しながら待ってください。カドにいればウイザードの呪文は2方向からしかきません。

FLOOR 39

レッドリング▲

宝物 レッドリング
出現方法 レバーを上へ2回，下へ5回倒す
効果 レッド・ウイル・オー・ウィスプのみ通過可
登場キャラクタ ▶レッドナイト…2▶メイジ・ゴースト(オレンジ)…2▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…2▶ブルー・スライム…4

ゲームがスタートしたらスグに宝物を取ってください。もたもたしているとウィル・オー・ウィスプにやられてしまいます。宝物を取ってもゴーストが1匹いるので安心しないようにしてください。

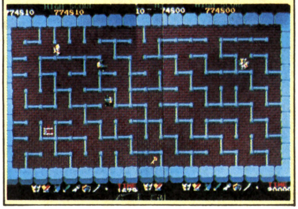


FLOOR 40

ポーション・オブ・デス▲

宝物 ポーション・オブ・デス(黒)
出現方法 タイマーが10,000以下のときにローパーと交差する
効果 タイマーが速くなる
登場キャラクタ ▶メイジ(青い魔術師)…2▶リザードマン…3▶グリーン・ローパー…2

メイジに気をつけてスグに出口へ行ってください。ローパーやリザードマ



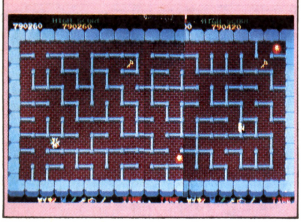
ンは無視してひたすらタイム・ボーナスを節約しましょう。

FLOOR 41

ボーション・オブ・キュアー▲

宝物 ポーション・オブ・キュアー（黄緑の薬）
出現方法 クオックスを殺す
効果 速くなったタイマーがもとにもどる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…4 ▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…3 ▶クオックス…1

ウイザードが4人も出るので注意してください。なるべく外壁について戦うことが安全にウイザードをやっつけるコツです。クオックスは殺しても殺さなくてもいいでしょう。

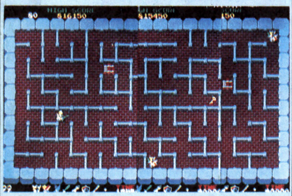


FLOOR 42

サファイア・メイス▲

宝物 サファイア・メイス
出現方法 レッド・ウィスプを通過し，カギを取り，再びレッド・ウィスプを通過する
効果 不明
登場キャラクタ ▶ウイザード・ゴースト（灰色）…2 ▶シルバー・ドラゴン…1 ▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…3 ▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…3

はじまったらスグにマトックを使って安全地帯を作り，ブルー・ウィル・オー・ウィスプの恐怖をなくしてください。このときにウイザード・ゴーストにやられないように気をつけましょう。



FLOOR 43

ボーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン
出現方法 緑，黒，赤，青，濃緑，濃黄順にスライムを殺す
効果 弱くなる
登場キャラクタ ▶グリーン，ブラック，レッド，ダークグリーン，ダークイエロー，ブルー・スライム…各1

ダーク・グリーン・スライムとダー

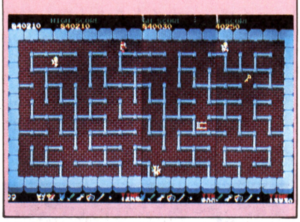
クイエロー・スライムの呪文に気をつければ楽です。迷路内を進むときは剣を抜かないほうが，突然飛んできた呪文に対応しやすいと思います。

FLOOR 44

バランス▲

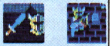
宝物 バランス（天秤）
出現方法 ドルイド（灰），メイジ（青），ソーサラー（緑），ウイザード（オレンジ）の順に魔術師を殺す。
効果 45フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッドナイト…2 ▶ドルイド，メイジ，ソーサラー，ウイザード…各1

43フロアは弱い順にスライムを殺します。45フロアはレッドナイト以外の騎士を強い順に殺します。では，この44フロアは何の順なのでしょう？実はアルファベット順なのです。ドルイド（D）→メイジ（M）→ソーサラー（S）→ウイザード（W）と並べればすぐわかるでしょう。



FLOOR 45

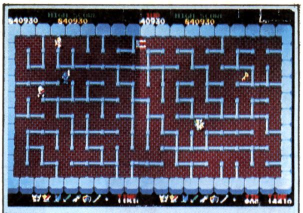
アンチドート▶



エクスカリバーとそれを持ったギル▲

宝物 ①アンチドート（黄緑の薬），②エクスカリバー（ハイパー・スウォード）
出現方法 リザードマン，ハイパー，ミラー，ブラック，ブルーナイトの順に殺す。宝箱は二つ出るがあとから出たほうを先に取ること
登場キャラクタ ▶ブラック，ブルー，レッド，ミラー，ハイパー・ナイト…各1 ▶リザードマン…1

ナイトを順番に殺せば宝箱が出ますが，どっちが後に出た宝箱か忘れてしまうときがあります。そういった場合は宝箱に剣を少し刺してみればわかります。最初からある宝箱のほうは剣が



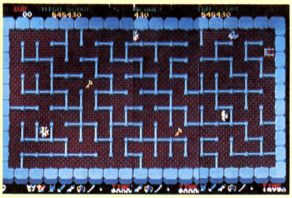
宝箱の後ろになってしまうのです。（148ページ写真37）。

FLOOR 46

ブルー・ネックレス▲

宝物 ブルー・ネックレス
出現方法 外周の4隅を通過した後，最初にギルが通った外周の地点へ行く
効果 クオックス／ドラゴンの炎を通過可能
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…2 ▶ブラック・ドラゴン…1 ▶グリーン・ローパー…2 ▶ダーク・イエロー・スライム…2

ゴーストを殺したらダークイエロー・スライムの呪文に注意すれば楽に宝箱を取ることができます。それでも心配な人はダークイエロー・スライムを殺してください。



FLOOR 47

ボーション・オブ・アンロック▲

宝物 ポーション・オブ・アンロック（赤）
出現方法 ローパーを1匹殺す
効果 49フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッド・ローパー…3 ▶クオックス…1 ▶レッド・ウィル・オー・ウィスプ…2 ▶ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…2

このフロアのポーションは48フロアの宝箱のロックをはずすためにあるのではなく，49フロアの宝箱のロックをはずすためにあるのです。つまり，必要ないというわけです。ブルー・ウィ

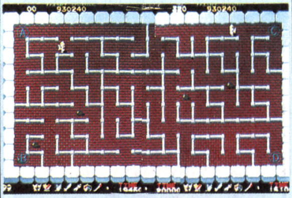
ル・オー・ウィスプに注意して出口へ急ごう。

FLOOR 48

レッド・クリスタル・ロッド▲

宝物 レッド・クリスタル・ロッド
出現方法 外周の4スミⒶ,Ⓑ,Ⓒ,Ⓓを通過する
効果 58フロアで必要
登場キャラクタ ▶ドルイド・ゴースト（ブルー）…1▶ダークグリーン・スライム…5▶クオックス…1

ダークグリーン・スライムが5匹も出るフロアです。スライムだからといってバカにしてはいけません。このゲームで一番強いキャラクターはスライムだという意見があるくらいですから。

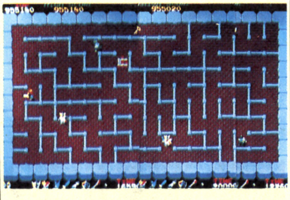


FLOOR 49

ポーション・オブ・エナジー・ドレイン▲

宝物 ポーション・オブ・エナジー・ドレイン（オレンジ色の薬）
出現方法 扉を通過してからウイザードを殺す
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジ色の魔術師）…3▶ハイパー・ナイト…2▶リザードマン…3

しつこく追いかけてくるリザードマンから逃げながらウイザードを殺さなければなりません。上手になるとウイザードを無視して迷路内を進むという神技も使えるようになります。

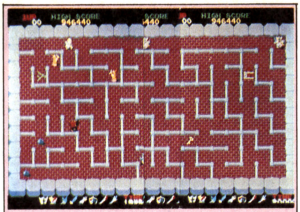


FLOOR 50

ポーション・オブ・パワー▲

宝物 ポーション・オブ・パワー（青）
出現方法 外周の左上と右下の周辺を通過
効果 強くなる
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジ色の魔術師）…2▶ブラック・ドラゴン…1▶ブルー・ローパー…2▶ブルー・スライム…3

ウイザードをやっつけてしまえば楽勝です。スライムやローパーなどとは



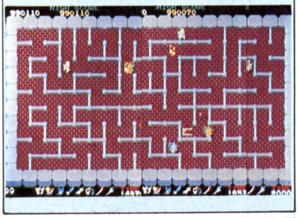
戦わないで，ひたすら出口を目指しましょう。60フロアまでもうひと息です。

FLOOR 51

バランス▲

宝物 バランス（天秤）
出現方法 レバーをどちらかの方向へ倒しっぱなしする
効果 52フロアで必要
登場キャラクタ ▶ソーサラー（緑の魔術師）…2▶レッド・スライム…2▶グリーン，ブルー，レッド・ローパー…各1

スタートしたらスグにソーサラーの呪文がこないところへ行き，宝箱を出しましょう。ローパーとすれ違っても，このフロアでは騎士が出ないので安心です。

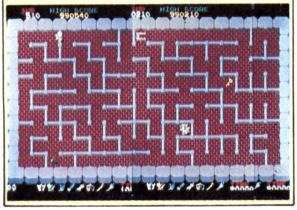


FLOOR 52

ハイパー・アーマーとそれを身に付けたギル▲

宝物 ハイパー・アーマー
出現方法 カベを4回こわす
効果 呪文を1回受けてもOK
登場キャラクタ ▶ドルイド（灰色の魔術師）…3▶メイジ・ゴースト（オレンジ）…1▶ダークグリーン・スライム…2▶シルバー，ブラック・ドラゴン…各1

ゴーストとドルイドをやっつけてから宝箱を出すのが安全な方法です。手間はかかりますが，ダークグリーン・スライムもやっつけてしまうのもよい方法です。

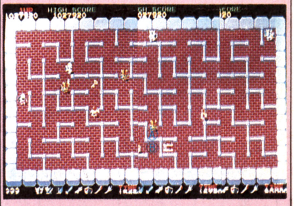


FLOOR 53

ポーション・オブ・アンロック▲

宝物 ポーション・オブ・アンロック（赤）
出現方法 Ⓐの壁をこわし，Ⓑを通過する
効果 54フロアで必要
登場キャラクタ ▶レッドナイト…2▶ハイパー・ナイト…2▶ミラーナイト…1

ミラーナイト1人とハイパー・ナイト2人を倒せば8000pts.！レッドナイトは相手にしないで宝物を取ったら急いで出口へ行きましょう。

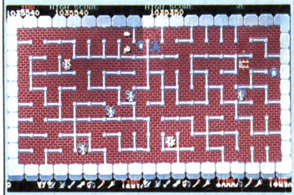


FLOOR 54

ブルーリング▲

宝物 ブルーリング
出現方法 Ⓐの地点で下を向く
効果 赤，青の両ウィル・オー・ウィスプを通行可能になる
登場キャラクタ ▶ダークイエロー・スライム…2▶ブルー・ローパー…3▶レッド，ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…各3

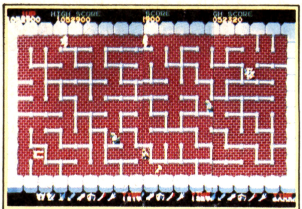
まずブルー・ウィル・オー・ウィスプから逃げるためにマトックを使って安全地帯を作り，宝箱を出してください。ダークイエロー・スライムは殺したほうが安全です。



FLOOR 55

宝物 ナシ
出現方法 ナシ
効果 ナシ
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…5▶リザードマン…3

リザードマンに注意して外壁の近くでウイザードをやっつけましょう。時間がかかってもいいので確実に殺してください。リザードマンとは間違っても戦わないように！

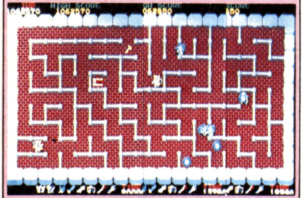


FLOOR 56

空の宝箱▲

宝物 空箱
出現方法 呪文をアーマーで受ける
効果 カラッポ。何もなし!!
登場キャラクタ ▶ウイザード（オレンジの魔術師）…1▶ブルー・ローパー…6▶レッド，ブルー・ウィル・オー・ウィスプ…各3

このフロアの宝物を取るにはロック・チェストをはずすポーションが必要です。取っても空箱なので得はしませんが，一度ぐらいは遊びで取ってみてもいいでしょう。

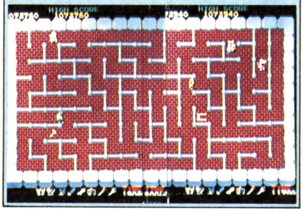


FLOOR 57

ルビー・メイス▲

宝物 ルビー・メイス
出現方法 扉を通過し，ニセ・イシターとリザードマンを殺す
効果 ドルアーガが見えるようになる
登場キャラクタ ▶ドルイド（灰色の魔術師）…2▶ブラック，ミラー，ハイパー・ナイト…各1▶リザードマン…1▶イシ（サッカバス）…1▶ニセ・イシター（サッカバス）…1

ドルイドをやっつけてから宝箱を出すようにしよう。このとき，呪文をアーマー（ヨロイ）で受けないようにしてください。もしアーマーで受けてしまうと体力が無いに等しくなり，騎士などと戦えなくなってしまうのです。

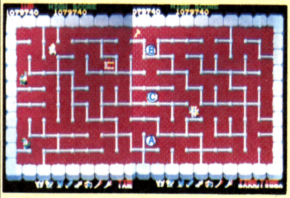


FLOOR 58

ブルー・クリスタル・ロッド▲

宝物 ブルー・クリスタル・ロッド
出現方法 Ⓐ，Ⓑ，Ⓒの順に通過する
効果 ギルが強くなる（59フロアで必要）
登場キャラクタ ▶リザードマン…3▶レッドナイト…1▶クオックス…1

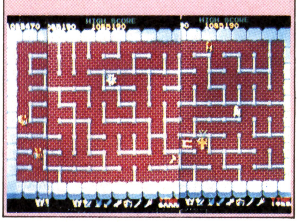
騎士もレッドナイトとリザードマンしかいないし，他にも登場するのはクオックスだけです。つまり，このフロアでは敵と戦うことは無意味なのです。宝物を取ったらスグにクリアせよ！



FLOOR 59

登場キャラクタ ▶ウイザード（赤の魔術師）2▶ハイパワー・ナイト（遅い）…2▶ハイパー・ナイト（速い）…1➡ウイザード分身…4➡クオックス…1➡ドルアーガ…1

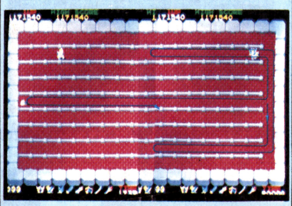
まず素早いハイパー・ナイトを残して敵を全滅させてください。つぎにハイパー・ナイトを迷路のカドへ誘いだして，そこで戦います。すると続いて出現するウイザード4人組に楽に対応できます。このウイザードは4人いるように見えますが，実は本物は1人で残りの3人は分身なのです。本物のウイザードをたおし，つぎに出現するクオックスもやっつけると，ついにドルアーガの登場です。ドルアーガと一直線に並ばないように近より，騎士と戦うように何度もすれ違いながら斬ってください。もし，アーマーで呪文を受けてしまったときはドルアーガに勝てないので，もう一度やり直すしかありません。ドルアーガをやっつけると，いよいよ恋人カイの待つ60フロアです。

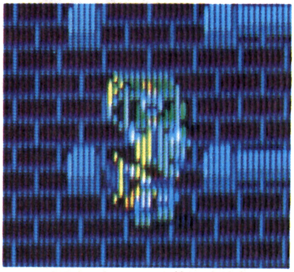


FLOOR 60

登場キャラクタ ▶石…1▶イシター…1▶グリーン，レッド，ブルー・クリスタル・ロッド…各1▶カイ…1

ここまで来れれば何も言うことはありません。このフロアでイシターやカイを殺したり，マトックを壁に使ったり，タイム・オーバーになると下の階へ落とされてしまいます。こんなバカなことはしないで60フロアをクリアしたほうがいいでしょう。しかし，冒険はまだはじまったばかりなのです。ギルはカイと共にブルー・クリスタル・ロッドを返しにいくという続編が待ちかまえています。TO BE CONTINUED.





《写真37》ニセの宝箱を確認中

PAC-LAND

パックマンシリーズ第4弾としてゲームセンターに登場。これまでのパックマン・シリーズというよりも，全ビデオ・ゲームのイメージを一新したゲーム内容で1984年に発表し大ヒットしています。プレイヤーは，アニメーションのパックマンを演ずることができ，キャラクターの美しさ，ミュージックの楽しさ共に，プレイヤーを引きつけてしまいました。では，ビデオ・ゲームにメルヘン・タッチのアニメーションの世界を創造したパックランドをゆっくりとお楽しみください。

1．ゆかいなキャラクター紹介

■パックマン

この世界の主人公。迷い子になった妖精（ボウシの中にいます）を，フェアリーの国へ送りとどけることが今回の使命。もちろん，パックマンの行き先には，おなじみモンスター4人組と新キャラクター〝SUE(スー)〞や，数々のワナが待ち受けています。家で待っている家族（ミズ・パックマンとパックベビー）のためにも，一刻も早く送りとどけなければいけません。がんばれ，パックマン(**写真1**)。

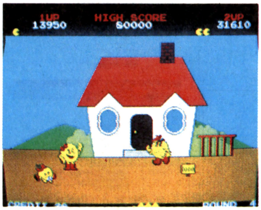
■モンスター

★クライド(CLYDE)

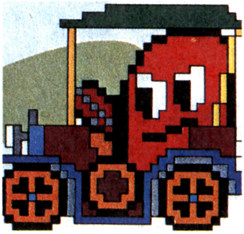
モンスター軍団の親分格。スピード，小モンスターを落とす数など，攻撃力が一番強力。性格は陰険(いんけん)ではありませんが，車やバスなどに乗ると，唯一方向転換してくる性質があります(**写真2**)。もっとも注意すべきモンスターです。

★ピンキー(PINKY)

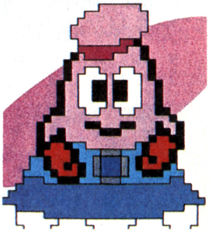
クライドの一の子分。強さも，クライドについで強く，ホッパーに乗ったときは，フェイントをかけてきます(**写**



《写真1》パックマン・ファミリーとパックマンのお家



《写真2》CLYDEが車に乗ったようす

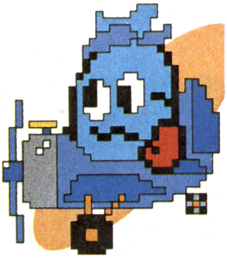


《写真3》UFOに乗ったPINKY

真3)。なめてかかると，死を招くよ。

★インキー(INKY)

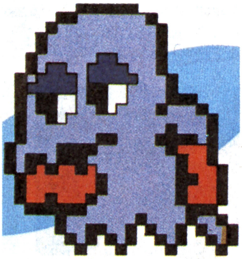
一言で言って陰険な敵。唯一，窓から小モンスターを落としてきます。そのほか，高次ラウンドでの，飛行機による体当りなど，他のモンスターとはちがったことをする変わり者です(写真4)。



《写真4》飛行機に乗ったINKY

★スー(SUE)

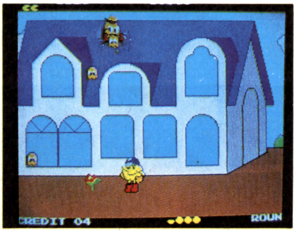
謎(なぞ)の女性モンスター。つねにパックマンの後にいて，ゆっくりとパックマンを追ってきます(写真6)。TIMEがあるうちはおとなしくしていますが，TIME OUT(タイムアウト)になると，ものすごいいきおいで追いかけてきます。



《写真6》しつこく，ノンビリ追ってくるSUE

★小モンスター

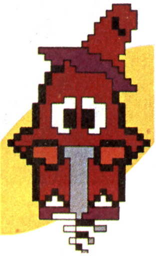
モンスターが飛行機または窓から落とすモンスターです(写真7)。パックマンがヘルメットをかぶっているときに頭で受け止めると300点。他のモンスターと同様に，パックマンが頭に乗っかることもできます。バスに乗っているのも小モンスターです。



《写真7》窓や飛行機から落ちてくる小モンスター

★ブリンキー(BLINKY)

スピード，攻撃力共に弱く，小モンスターもほとんど落としません。ホッパーに乗っているときはフェイントをかけてきます。



《写真5》ホッパーに乗ったBLINKY

フィーチャー紹介

★フルーツ

食べると得点になります(写真8)。

チェリー…100～1000pts
ストロベリー…300～1500pts
オレンジ…500～2000pts
アップル…1000～3000pts
メロン…1500～3000pts

★船

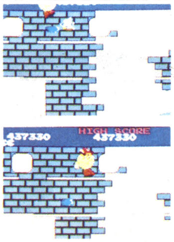
こわれた橋のラウンドに出現。これを取ると橋の一部が足され，クリアが楽になります(写真9)。

★消火栓(しょうかせん)，切株，サボテン

単なる障害物です(写真10)。ジャンプしてよけましょう。

★水

消火栓から吹き出し，パックマンの進行をじゃまします。ジャンプでかわ



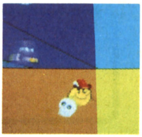
《写真9》船を取ると橋がのびる

《写真8》フルーツはハイスコアにぜったい必要!

《写真10》障害物は隠しフィーチャーを出す場所でもある

《写真11》いやな水を上手にさけよう

▲《写真12》オットあぶない水柱



《写真13》ズブズブめりこむ砂地獄

せ（写真11）!!

★水柱

こわれた橋のラウンドで，いきなり下から吹き上げてきます(写真12)。真上に乗ると，上にあげてくれますが，少しズレたり，横から当たったりすると，水の中に引き込まれてしまいます。

★ガイコツ

こいつのそばは，砂地獄があります。パックマンが，ズブズブとしずんでしまいます(写真13)。ジャンプしてさけましょう。

隠しフィーチャー

★ヘルメット

各トリップの最初のラウンドに隠れています(写真14)。障害物のどれかを進行方向の反対から押すと出現し，これをかぶると，小モンスターを頭で受けることができます。ヘルメットがないとクリアしにくいラウンドもあるので，なるべく取りましょう。トリップ6，8では出現しません。

★ワープ

ラウンド2でのみできます。障害物のどれかを押すと，トリップ3までワープします。ボーナス・ポイントは70,000ptsだゾ！

《写真14》ヘルメットをだしているようす

★透明パックマン

トリップの三つ目のラウンドで変身できます。方法はヘルメットなどと同じやりかたです。透明になると，敵に当たっても死なないし，水にも引き込まれません(写真15)。ただし，トリップ5，8ではできません。

★風船

トリップの帰路にでます(写真16)。6個出現して，そのうち一つが，7650pts（ナムコ）！トリップ7，8にはでません。

★ラッキー・パックマン

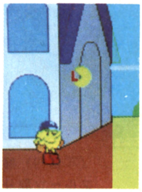
パワー・エサを取り，いじけたモンスターを食べ，最後の3200ptsのときにSUEを食べると出現します（写真17)。こいつを取ると，残りタイムがボーナス点となり，さらに，フルタイムになります。

★スペシャル・パックマン

トリップ1，4の帰路で出現します(写真18)。取るとパックマンが1人増えます。

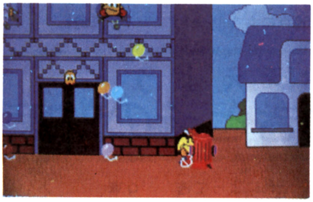
★ギャラクシアン

モンスターが小モンスターを落とすとき，小モンスターではなく，ギャラクシアンを落とすことがあります。ギャラクシアンは，一定の軌道で，地面に落ちて消えます。これも取ると7650ptsです。

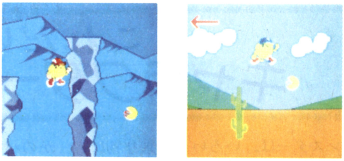


《写真17》ラッキー・パックマンはボーナス点＋TIME増加のメリットがある

《写真15》透明パックマンに変身中



《写真16》出た！風船だ。得点の下4ケタを0000にするとすべての風船で7650点が取れる



《写真18》スペシャル・パックマンを取ると1人増える

これだけは覚えよう！
基本テクニック編

パックランドというゲームは，ボタン三つという，一風変わった操作方法をとっています。右移動ボタン，左移動ボタン，ジャンプ・ボタンの三つです。

○移動方法は

移動は左右移動ボタンを使います。ボタンを連続してたたくと，速度が上がります。ただし，すぐに最高速になるので，自分がジョギングしているつもりで軽くたたきましょう。また，ボタンを押しっぱなしにすることによってそのスピードを保つこともできます。

★JUMP

このゲームはＪＵＭＰ(ジャンプ)に関してかなりこったところがあります。

その場JUMP

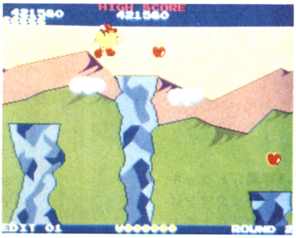
止まってＪＵＭＰする場合です。

RUN & JUMP

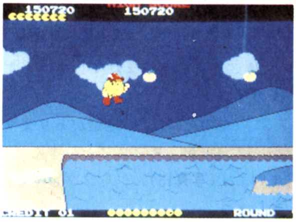
助走をしてのＪＵＭＰ。基本ＪＵＭＰのほぼ2倍の飛距離があります。

移動物JUMP

移動物が上にあがっていくときにＪＵＭＰすると，ＪＵＭＰ力が増します。また下降時は逆に短くなります（**写真19**）。



《写真19》移動物ジャンプでフルーツ取り！



《写真20》スプリング・ジャンプ

POWER JUMP

パワーエサを取ったときのＪＵＭＰです。基本ジャンプのほぼ3倍の高さまであがります。ただ，高さだけあって，進行距離はほとんど変わりません。

スプリング JUMP

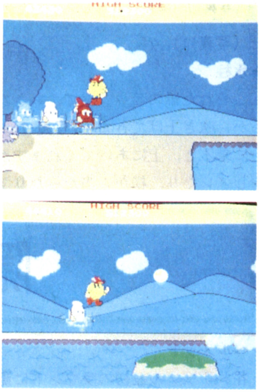
スプリング・ボードを使ってのＪＵＭＰです(**写真20**)。このジャンプの特色は，ＲＵＮボタンを速くたたくことによって，飛距離が大幅にのびることです。こうすれば長い池を渡ったりできます。

★モンスターの頭は安全だ

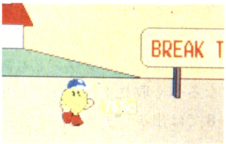
パックマンはモンスターの頭の上に乗ってもだいじょうぶです。これは，あまり使えそうにないテクだ…などと考えたらいけません。バスを飛びこえるときなど，どうしても頭に乗ってしまったり，ラウンド29などのように，頭に乗らなければ，ぜったいクリアできないところもあるのです(**写真21**)。

★トーゼン！パワーエサも強力だ！

他のパックマン・シリーズと同じように，このゲームにもパワーエサがあります。今まで，イジケたモンスターを食べると最高1600点だったのが，大幅に増えて，最高7650点にもなりました。点がたくさん入るので，見逃がさないようにしましょう。



《写真21》モンスター乗りはラウンド29でぜったい必要なワザ



《写真22》やった！7650pts

○アーティスティック・ボーナス？

日本語では芸術点と言います。フィギュアスケートなどでも使われていますね。

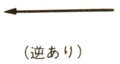
各ラウンド（トリップの3番目の面は除く）の最後に，そのラウンドの終わった瞬間のパックマンのポーズによってボーナス点が入ります。最低10点最高7650pts のボーナスがもらえます（**写真22**）。

これだけはおぼえよう！
キャラクターの動きとその対策(たいさく)編

モンスターは，いろいろな乗り物に乗って，パックマンのじゃまをします。そのときのモンスターの動きはいくつかのパターンがあり，それによって逃げかたもちがってきます。ここでは，その動きと対策を紹介しましょう。

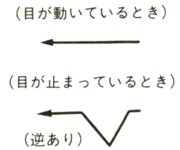
○車

第1図のように直線的な動きをします(**写真23**)。軽くＪＵＭＰしてよけま

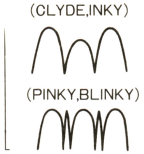


《第１図》直線的な動きをする車とバス

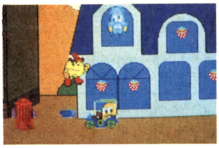
《第３図》UFOの動き



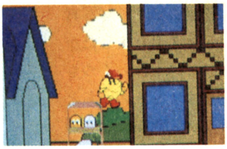
《第２図》飛行機の動き



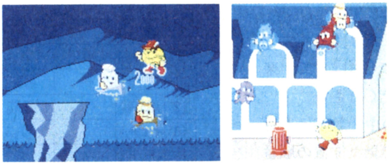
《第４図》ホッパーの動き



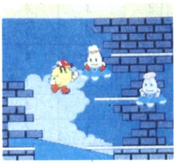
《写真23》車をかわせ



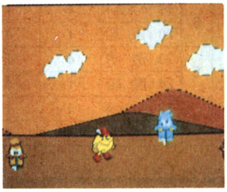
《写真24》バスは助走ジャンプでかわす



《写真25》２タイプある飛行機



《写真26》編隊でくるとこわいUFO



《写真27》CLYDE，INKY組のホッパー

《写真28》PINKY，BLINKY組ホッパー

しょう。また，ＣＬＹＤＥの乗った車は，パックマンが飛びこえても，すぐに方向転換して追いかけてくるので，注意せよ！

○バス

動きは車と同じですが，高さが車の倍以上あるので，必ず助走してこえましょう(**写真24**)。ＣＬＹＤＥの乗ったバスも，方向転換します。

○飛行機

２タイプがあります(**第２図**)。一つは，小モンスターを落とすタイプ，もう一つはパックマンをおどろかすために降りてくるタイプです(**写真25**)。この二つの見分けかたは，目を見ましょう。小モンスターを落とすほうは，目が進行方向を向いていますが，降下するほうは，パックマンに向かって目を向けています。

降下する飛行機では，ＩＮＫＹ以外は，パックマンに体当りしてきません。ＩＮＫＹは，パックマンに体当りしてくるのでＩＮＫＹがおりてきたら，ＪＵＭＰしてかわすか，さっさと走って抜けてしまおう。

○UFO

第３図のように，大きい波と小さな波を交互に描いて動きます。１機なら何てことはありませんが，４機による攻撃や，ホッパーとの混合攻撃では，絶大なる力を見せてくれます。大きい波の頂点にきたときに，パックマンのいるほうに，方向転換してきます（**写真26**)。

○ホッパー

ＣＬＹＤＥ，ＩＮＫＹ組とＰＩＮＫＹ，ＢＬＩＮＫＹ組とがあります。ＣＬＹＤＥ，ＩＮＫＹ組（**写真27**）は，放物線を描きながら，パックマンのほうへ進んできますが，ＰＩＮＫＹ，ＢＬＩＮＫＹは，１回ごとに，その場ジャンプをします(**写真28**)。このフェイントはくせ物で，このゲームの初心者はこのときに通りぬけようとして，やられることが多いようです。

フルーツの上手な取りかた

フルーツは，基本的には，近くの消火栓に乗ったり，ガケの上に乗ったりするとあらわれます。

ここでは特にむずかしいラウンドのフルーツの取りかたを紹介しておきます。

○ラウンド４

岸のはじめの丸太橋を越え，回転する丸太橋のところですが，これは橋が半分くらい落ちたら，一番手前の丸太に乗ります。するとフルーツがあらわれるので，飛びおりながら取り，走りぬけます。

○ラウンド５

①，②のフルーツは消火栓に乗ってだして，これを取り，２階バスがくるまで進行し，あらわれたらＵターンします。そして消火栓に乗り，前にいるスーの頭に乗って，③と④のフルーツを取ります。

○ラウンド11

雲を利用します。一つ目の雲が上がってきたら乗っかるとフルーツがもう一つ先にあらわれますからそれに乗りうつり，フルーツを取ります。

○ラウンド14

ここでは⑨，⑩のフルーツを取ったあとピタッ！と止まります。そうすると，下の段のフルーツ四つがすべて取れるようになります。

○ラウンド15

①，②のフルーツは，上から２段目の消火栓の前で待ち，水が出そうになったら上に上がり，水に押されながらフルーツを取り，その後は左ボタンとジャンプ・ボタンではなれ，先に進みます。

★隠しフィーチャーをどう出すか!!

パックランドには「ヘルメット」,「ワープ」,「透明パックマン」,「風船」といった隠しフィーチャーがありますがこれらは，移動可能な物を動かすとあらわれてきます。

移動物はマップ写真に示しておきましたが各ラウンドにいくつもあります。そのうちどれかが，対象になるのですが，それはラウンドがはじまった時点の得点の下２ケタが関係しています。

第１表は，その表です。よくおぼえて，楽しんでください。

表の中の数字は進行方向で見た位置の順番です。

なお，トリップ８にはフィーチャーがありません。

★オールナムコ風船 ↗

《第１表》隠しフィーチャー出現位置と得点の下２ケタの関係

トリップ	ラウンド	フィーチャー	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
1	1	ヘルメット	4(番目)	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	2	ワープ	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	3	透明	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
	4	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
2	5	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	7	透明	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	8	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
3	9	ヘルメット	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	11	透明		可能	可能			可能	可能			可能
	12	風船		可能	可能			可能	可能			可能
4	13	ヘルメット	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	15	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	16	風船	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
5	17	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	20	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
6	23	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	24	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
7	25	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	27	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1

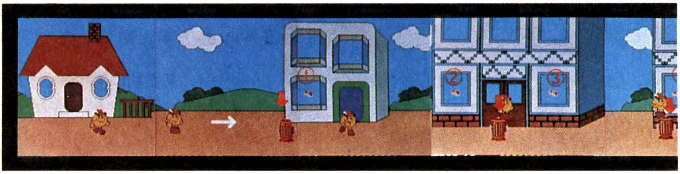
｝ラウンド・スタート時の得点下２ケタ

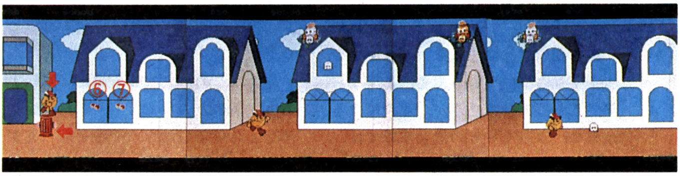
ROUND別攻略法

ラウンド別のパックランド攻略法を紹介します。なお，各ラウンドの写真は，合成したものなので，物の位置や一番手前の木などが多少ちがったり，欠けたりしているところもありますので注意してください。

なお①，②…等はフルーツ，Ⓟはパワーエサ，Ⓚは鍵，◯は船の位置を示します。また→←は移動可能なもの。⇩は乗るとフルーツがあらわれるアイテムです。

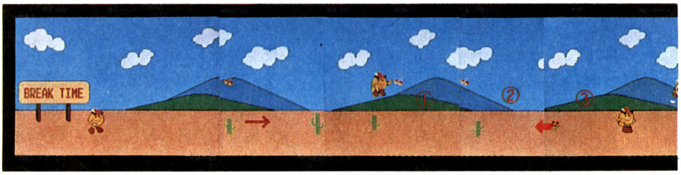
トリップ　1





ROUND 1（パワー＝２）

攻撃は，車と，飛行機だけ。このラウンドは，点かせぎに徹しよう！二つのパワーエサはもちろん3200ptsと，Ｌパックマンを取ります。ヘルメットも取り，時間いっぱいまで，小モンスターを取り続けます。また，上級者は二つのパワーエサで7650点を取りましょう。一つ目のパワーエサは，右のほうから，飛行機を連れてきて7650点を取るようにします。



ROUND 2（パワー＝２）

ＵＦＯがはじめに登場。このラウンドにはワープ・ポイントがあります。先のラウンドが見たい人はどうぞ。上級者は，ここでワープしません！最後のパワーエサで3200pts取るように心がけましょう。ここは，なかなか４匹

風船を全部7650点にする方法があります。それは風船をだすとき，障害物を押しますが，そのときに，得点の下4ケタが全部0になるとできます。これは，かなりの部分で点数稼ぎになります。点数の合わせはヘルメットを利用して，小モンスター取りでやります。これは，トリップ4まで可能です。

★パックランドあれこれ

水色のバスを見た！

ゲーム中，ごくまれに(ラウンド27)車体全体が水色のバスが出現することがあります。その色がまたきれいなもので，ほんとうに印象的です。

バスがイジケになると……

これを疑問に感じた私はラウンド5でTIME OUTギリギリまでねばって，強引にCLYDEの操作するバスをパワーエサ近くまで引寄せ，そしてパワーエサを取ったのです………。すると何てことはない，2階に乗っている2匹の小モンスターがイジケにかわっただけで，あとはふつうの車のときの状態とまったく変わりませんでした。

切り株，階段を歩く？

ラウンド2の森の一番右にある切株は左から右へ歩いて越えることができます。

また，ラウンド4の最初の階段を歩いて登ることができます。

丸太をすりぬける

上下する丸太，丸太橋のどちらもガケに一番近い丸太(両端)1本のみ，パックマンが下から上へとすり抜けることができます。帰りの面で確認してみてください。

水中を水鉄砲が泳ぐ？

理由は簡単。水中に落ちた隠しフィーチャーのある消火栓から水鉄砲がでただけのことです。

BLINKYの体の色が変わる

パワーエサを取ってBLINKYをイジケにしたあと，そのままパワーアップが消えるまでBLINKYをほっておくと，ふだん茶色をしているBLINKYがなぜか赤茶色に変化しているのです。

橋をつきぬける

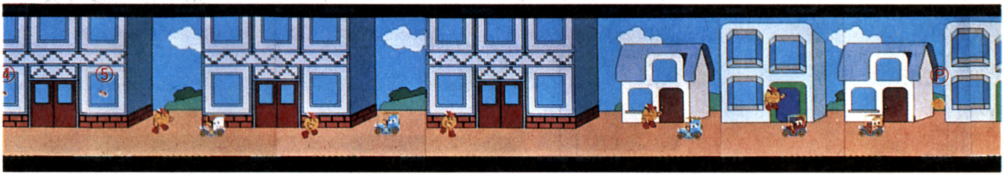
橋のシーンで，TIME OUTになってから画面の下のほうで，後方から追いかけてくるSUEの頭の上に乗ると，SUEはパックマンを振り落とそうと上に行こうとするのですが，そのときにパックマンは床であっても，何でもつき抜けてしまいます。

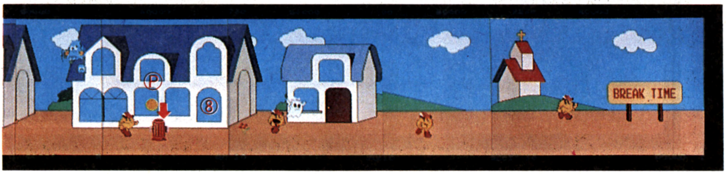
地上障害物の金しばりにあう

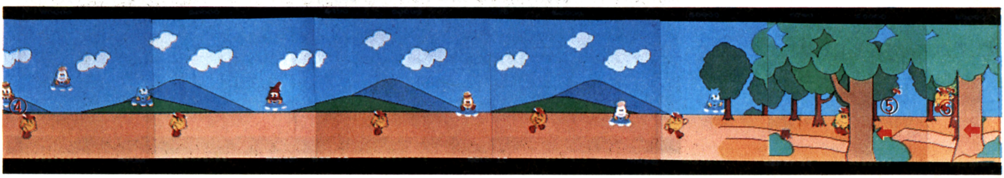
2段地上障害物の上の段にパックマンがくっついてしまうことがあります。

バスの1階に乗る

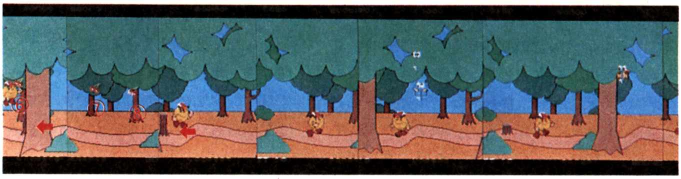
バスが近づいてきたとき，ギリギリで真上へジャンプすると，バスの1階に乗れます。もう一度ジャンプを押して，2階に上がるのがいいと思います。





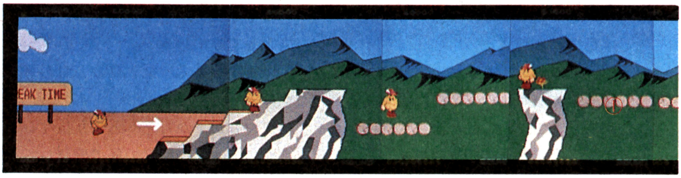


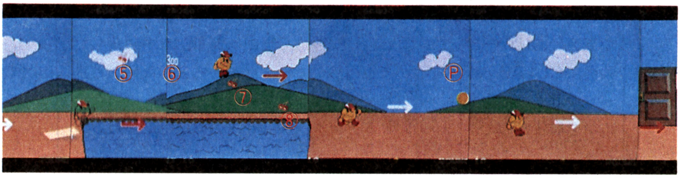
集まらないので，あまりムリはしないように。



ROUND 3（パワー＝1）

丸太が上下しているところがこのラウンドのメイン。あまりタイミングを考えず，自分のいる丸太より，乗り移る丸太が下のときにジャンプします。また，最後のスプリング·ボードは，助走をつけて，タイミング良くジャンプしましょう。最後のパワーエサでは，少し待つとモンスターが4匹集まります。集めてから取るようにしましょう。

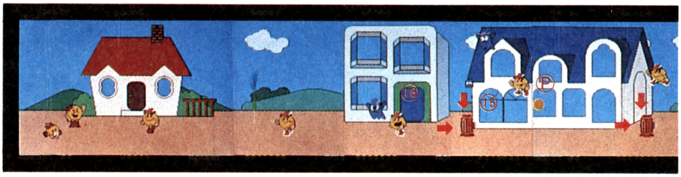


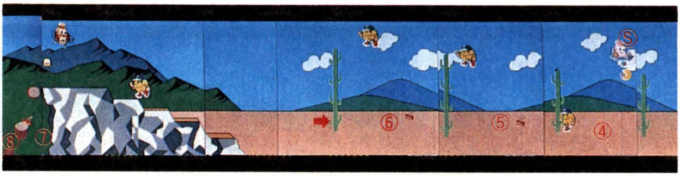


ROUND 4

フェアリーからもらった魔法のクツで空を自由に歩けるようなったパックマン。あとは，家に帰るだけです。

はじめにすることは，スペシャル·パックマンを取ること。このあとは，オール765(ナムコ)。風船を取りましょう。ヘルメットで小モンスターを取り，点を合わせてねらいましょう。



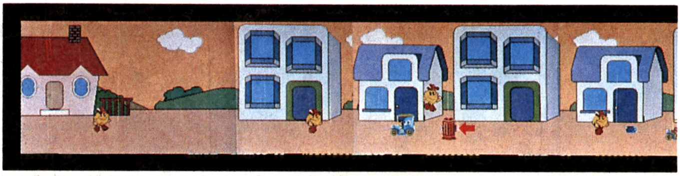


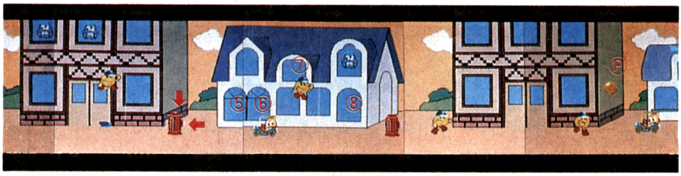
トリップ 2

ROUND 5

このラウンドから消火栓が水をだしてきます。ヘルメットを取るときは，まず水をださせて，それをかわしてから，ヘルメットを取りましょう。

このラウンドのはじめに登場するバスはちょっとくせもの。用心しましょう。窓からＩＮＫＹも攻撃してくるので，ＪＵＭＰしたときさわらないように。

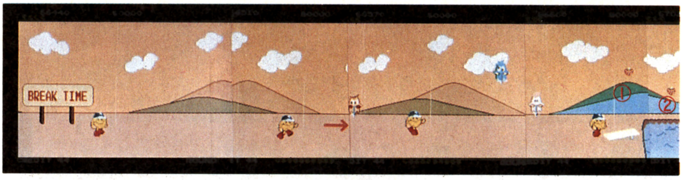


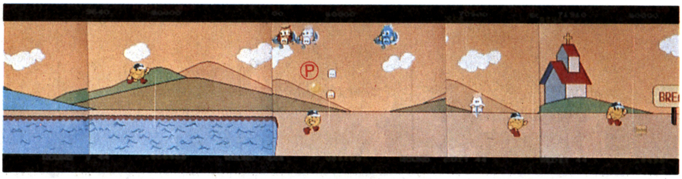


BREAK TIME
BREAK TIME

ROUND 6（パワー＝1）

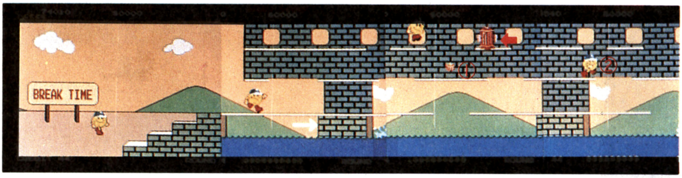
池が三つ以外何もないラウンドです。飛んでる途中で，気をゆるして落ちないように。最後の池は長いよ！

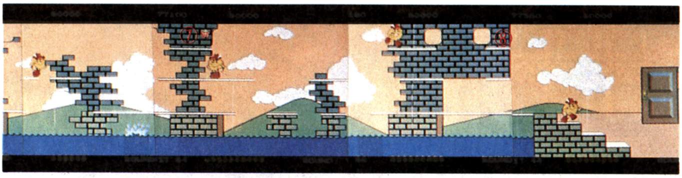




ROUND 7

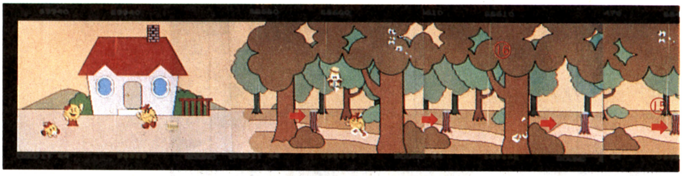
このラウンドは，つねに一番上を走ることを心がけましょう。ラウンド15, 23でのテクニックを練習するのも手です。パターン作成可能なラウンドです。

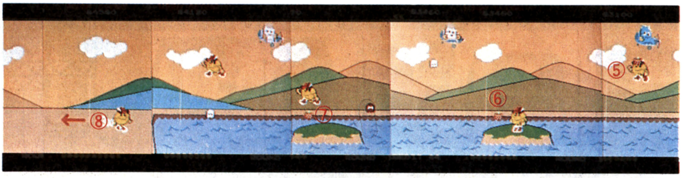




ROUND 8

フルーツの場所を覚えるのが第一。フルーツは全部取ること！。ヘルメットを持っていたら，CLYDE をだして点をかせぎましょう。

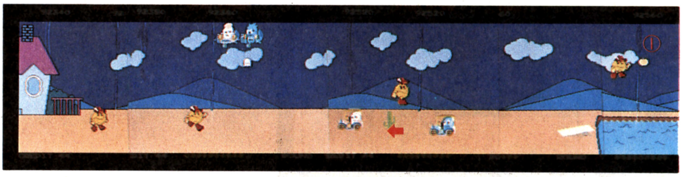


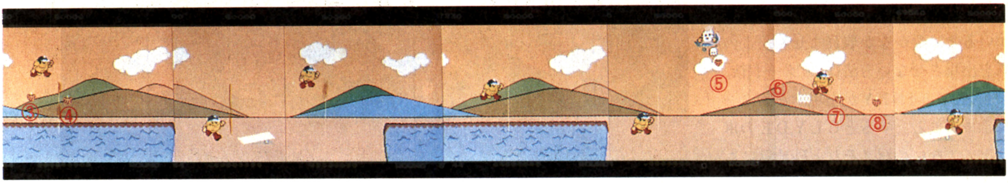


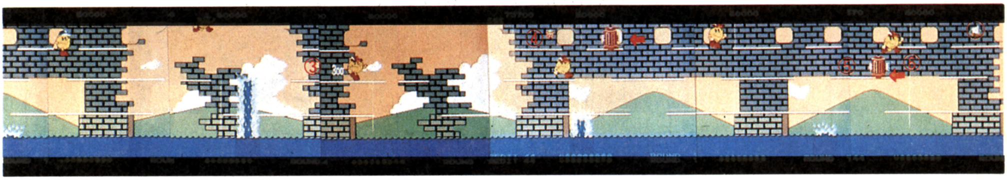
トリップ 3

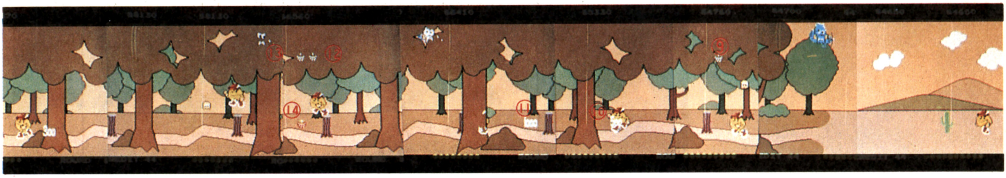
ROUND 9（パワー＝1）

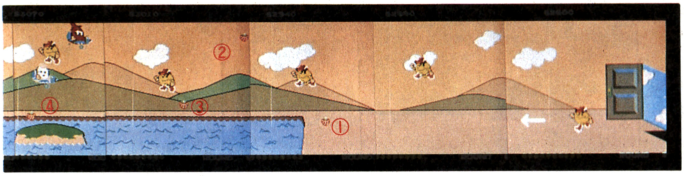
このラウンドではヘルメットが，かなり重要です。ヘルメットを取ることを第一に考えましょう。ヘルメットを取るときに，一番最初のサボテンにあったりするとくせものです。このサボ

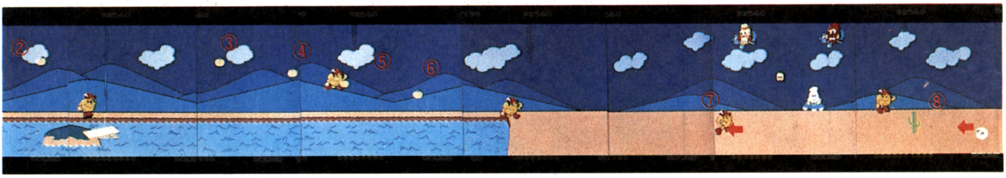




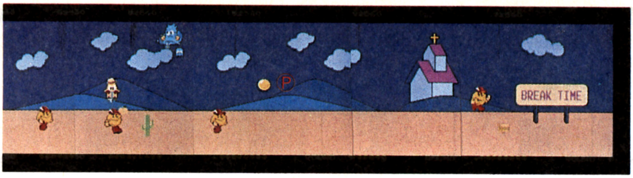






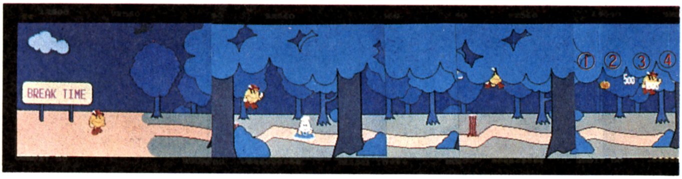


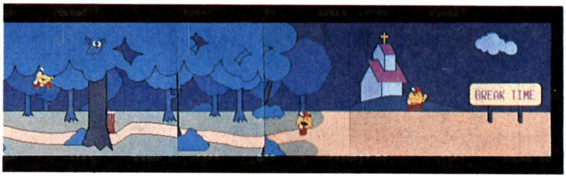
テンを動かすときに，CLYDEの車がいると，なかなか取れません。この車を出現させない方法は，スタート後，PINKYとINKYが出現する前に一瞬止まること。するとCLYDEの車は出てこないのだ！それと砂地獄にも注意！



ROUND10(パワー＝1)

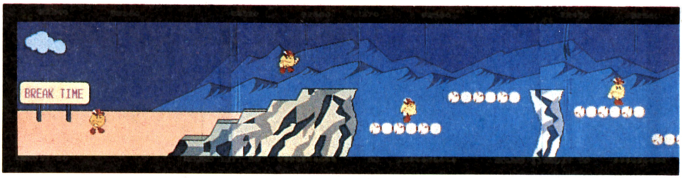
このラウンドの問題は，やはり，UFOと，ホッパーの総合攻撃でしょう。冷静になってよく見てよけること。どんどん進まずに，ゆっくりタイミングを見て抜けましょう。また，最後のパワーエサでは，小モンスターを食べてLパックマンをだし，7,650ptsを取りましょう。

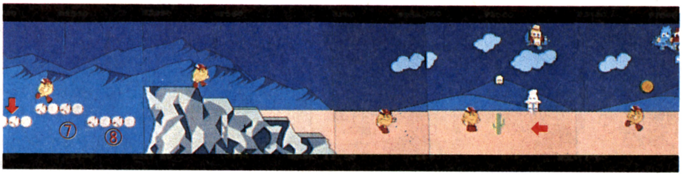




ROUND11(パワー＝1)

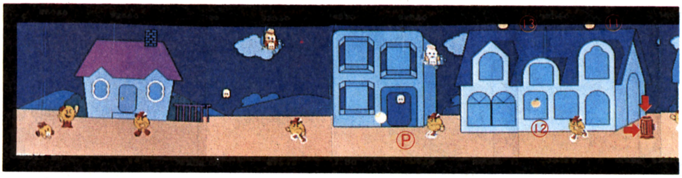
ここの崖の丸太は，回転が速く，ボーッとしているともどされてしまいます。ゆっくり調節してタイミングよく飛びましょう。また，雲は下降中にジャンプしないように！三つの丸太のところでは，いきなり真ん中の丸太にジャンプすること。

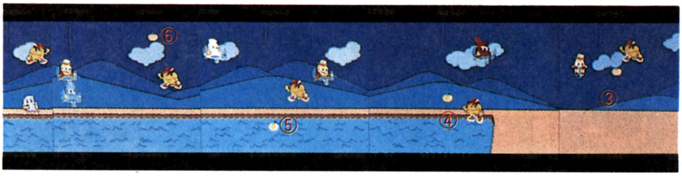


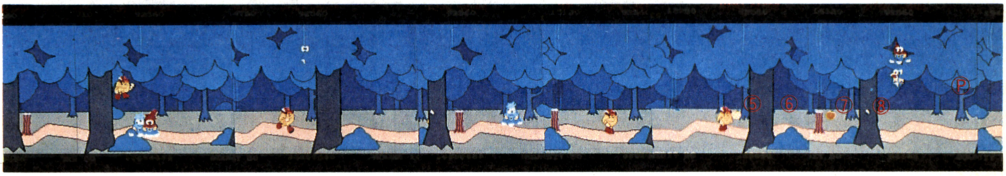


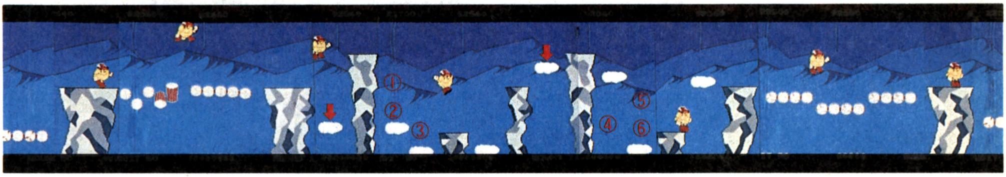
ROUND12(パワー＝1)

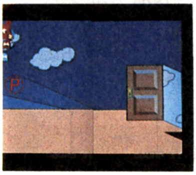
とにかくフルーツの場所を覚えましょう。フルーツの場所を覚えておかないと，池の上で，飛行機にやられたりします。最後のパワーエサのところではゴール直前で，モンスターを集め，それから取るようにしましょう。

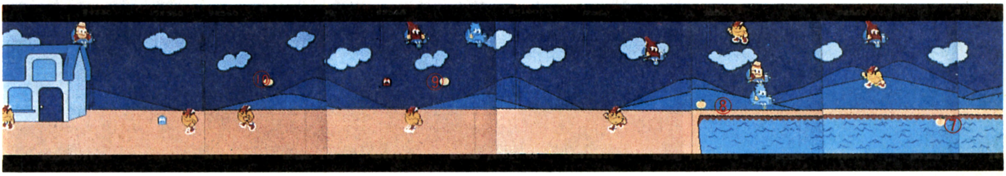


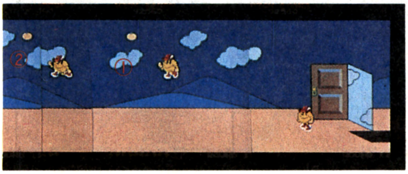










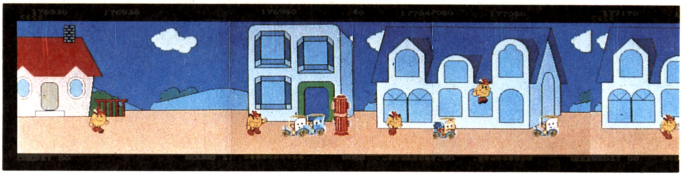


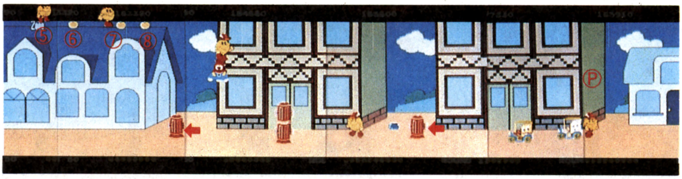
トリップ 4

ROUND13(パワー＝1)

このラウンドの難しいところは2か所。一つは車，2段重ねの消火栓の水の攻撃。ここは，とにかく進むこと。フルーツが出る家の直前の消火栓の水で，屋根に上がり，フルーツを取りましょう。こうすれば，楽ですよ。

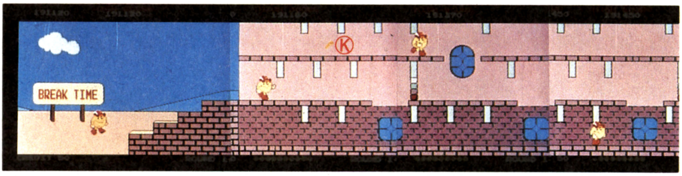
もう一つの難しいところは屋根からおりたときです。そばに，パワーエサがあるので，すぐ取りましょう。

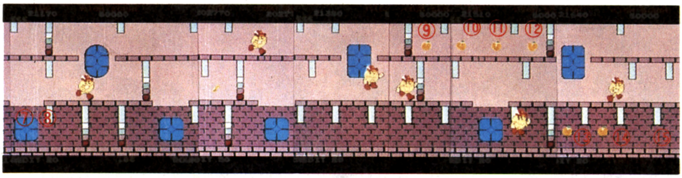




ROUND14

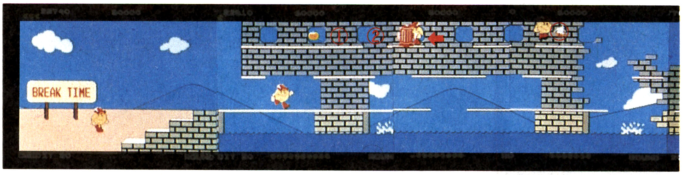
4×3のフルーツをすべて取ることができればGood！ パターンを作って，すべて取りましょう。

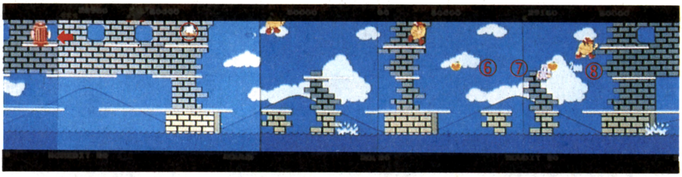




ROUND15

ROUND 7 の応用です。基本テクニックがあれば，そんなに難しくないでしょう。

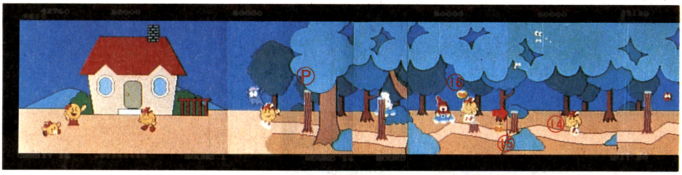


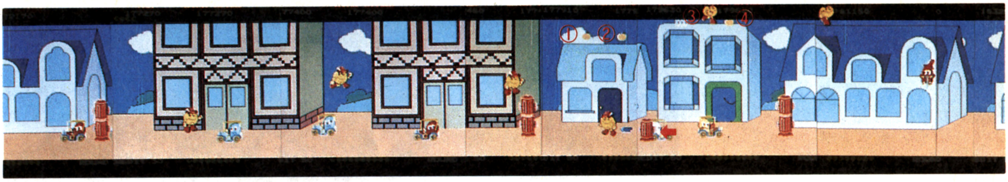


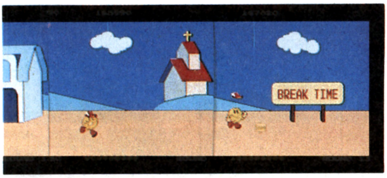
ROUND16(パワー＝1)

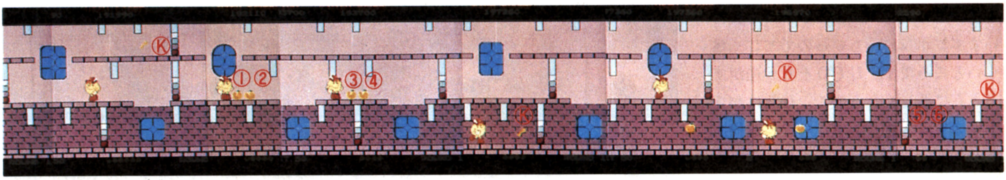
もちろん，Sパックマンはぜったいに取ること。すばやく出さないと，森でタイムアウトになって，Lパックマンや風船を取れなくなったりします。

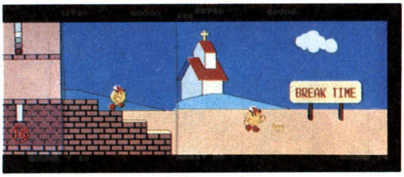
最後のパワーエサは，あまり得点をねらわずにあっさり行きましょう。

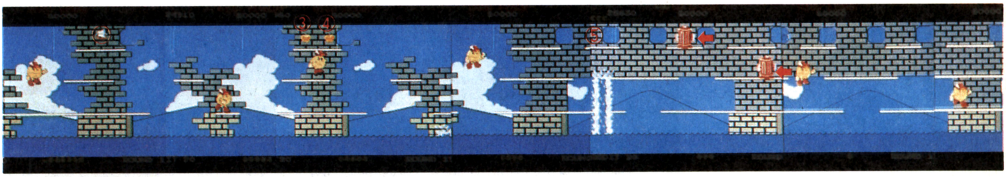


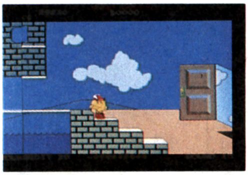


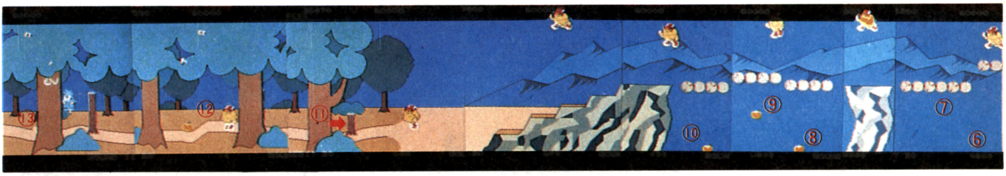

BREAK TIME

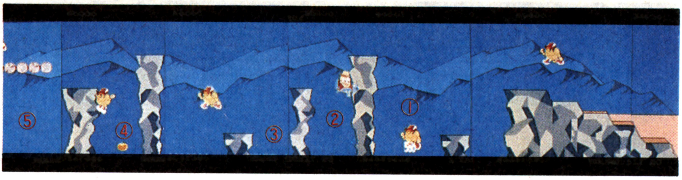



BREAK TIME







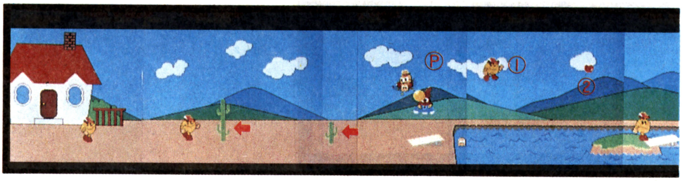


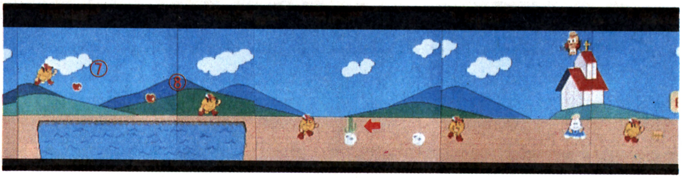
トリップ 5

ROUND17(パワー＝1)

最初のパワーエサは，すばやく取ろう。ヘタに待ったりするとLパックマンが取れなくなります。

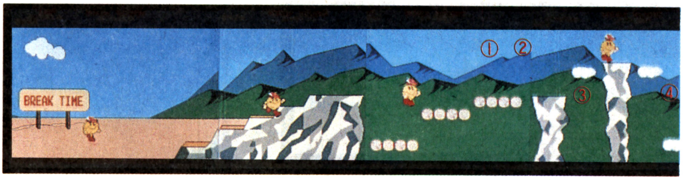
切株をこえて，森の中に入ると，2本横に並んだ切株の上にＵＦＯが数台います。ホッパーもいるのですごく難しいところです。ＵＦＯを右へ逃がすとさらに難しくなるので，絶対にがさないように。また，ガイコツの最初のものはダミーですので，だまされないように。

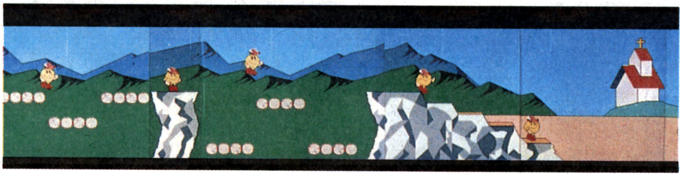




ROUND18

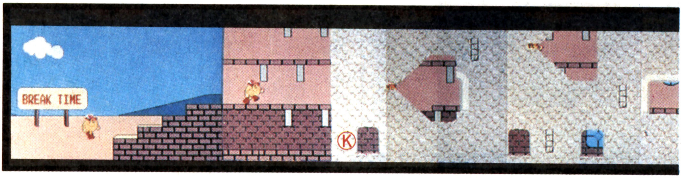
丸太の上でのモンスターの攻撃がポイント。丸太の回転も利用してうまくよけましょう。あとはまず問題ないでしょう。

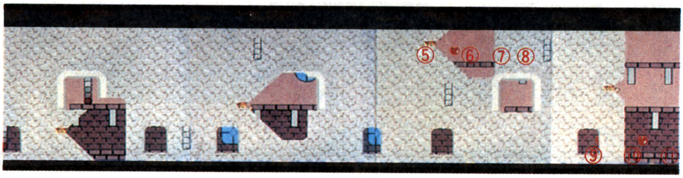


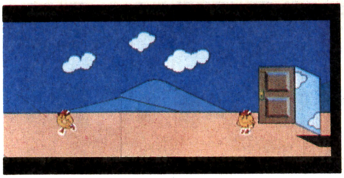


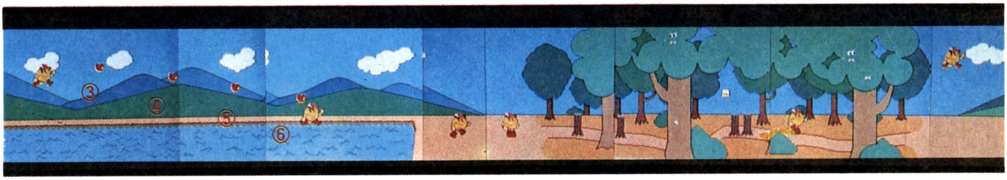
ROUND19

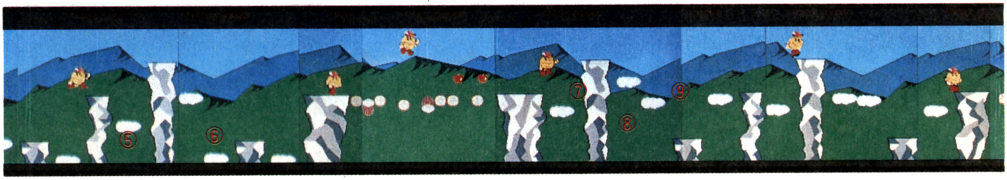
見えないやかたです。パックマンの前しか見えなくなっています。ここはクリア・パターンを作ることが必要です。

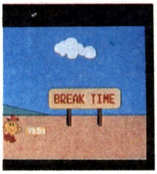


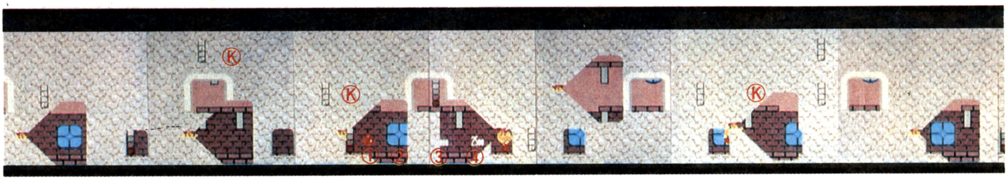


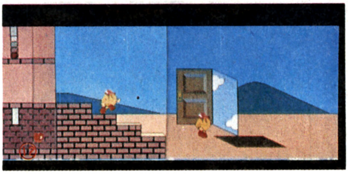







BREAK TIME





RUOND別攻略法

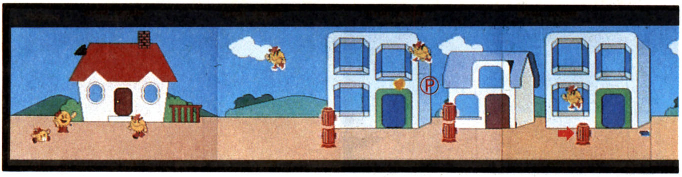
ROUND20（パワー＝1）

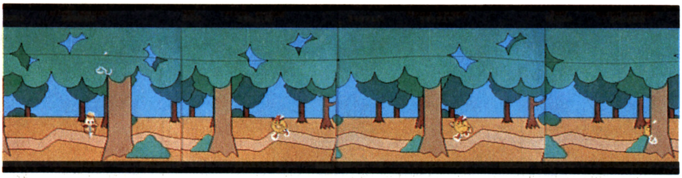
長～いラウンドです。敵も，CLYDEが2度登場するだけです。

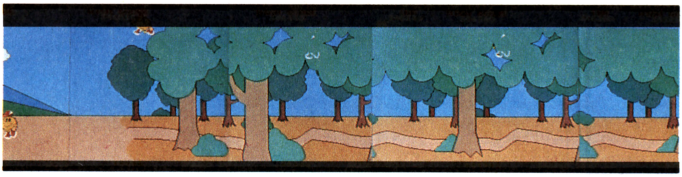
①最初の森を抜けたところ

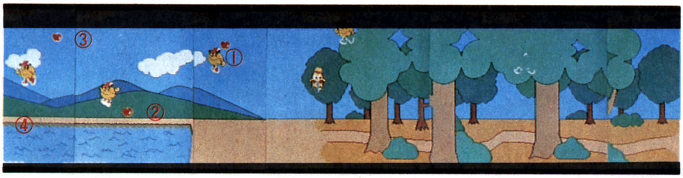
②3番目の森の10本目の木のすぐ左

パワーエサも取って，SUEを殺すことも忘れずに。とにかく，タイムアウトになってもあわてずにクリアしましょう。





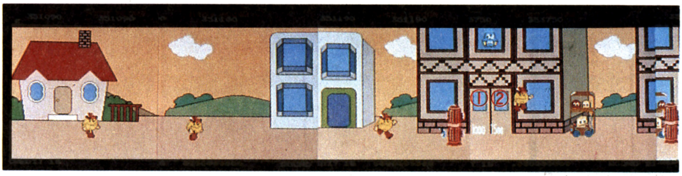


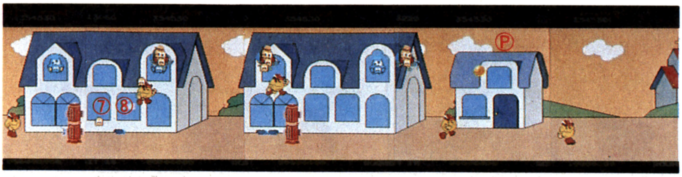


トリップ 6

ROUND21（パワー＝1）

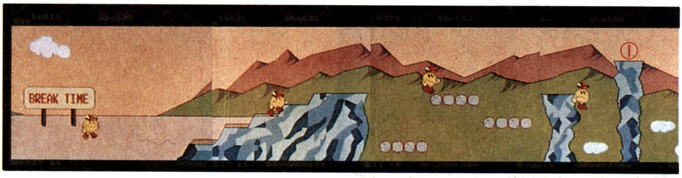
消火栓の水鉄砲が，ものすごくきびしい。水も，敵だと思ってよけるようにします。バスの上はわりあい安全なので，乗っかり，ゆっくりと考えてから進みます。最後のパワーエサは，普通のジャンプでは取りにくいので,SUEに乗って取ります。

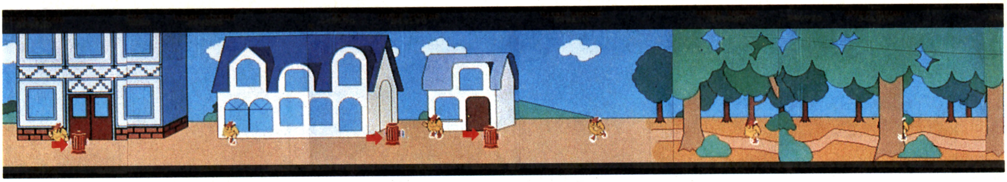


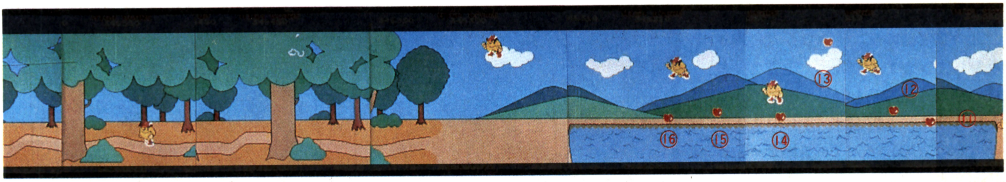


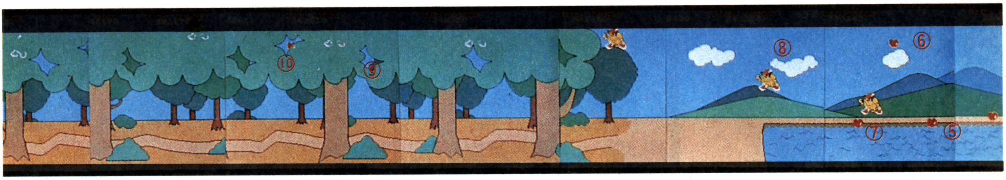
ROUND22

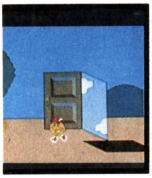
丸太が横になっているところは，あわてずゆっくりとかわしましょう。あとは，ほぼラウンド18と同じです。雲から落ちたりしないように！

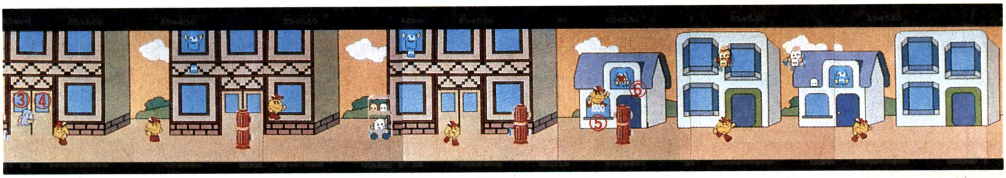


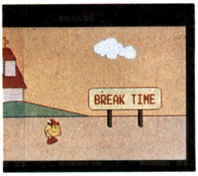


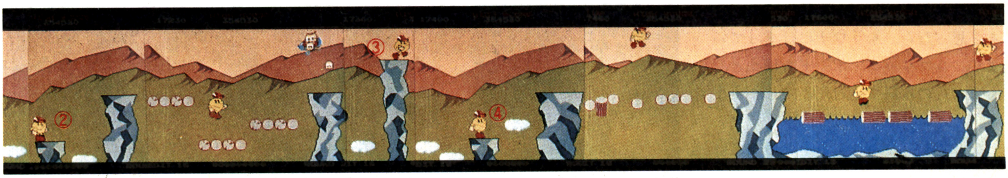

⑯
⑮
⑭
⑬
⑫
⑪

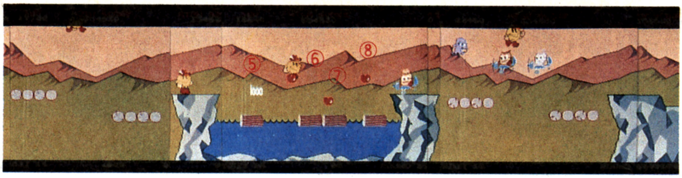

⑩
⑨
⑧
⑦
⑥
⑤




③ ④
⑤
⑥
1000

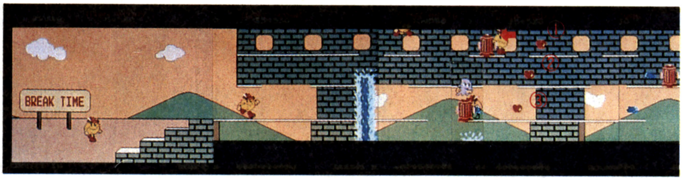

BREAK TIME

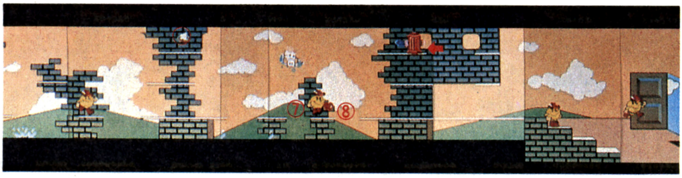

②
③
④



ROUND23

この２段橋のラウンドは，飛行機が攻撃してきます。なるべく上方で，最後の船以外全部船を取って下に下がらないようにしましょう。上にいると，前方から，CLYDEがやってきますが，JUMPすればすぐによけられます。よゆうのある人は，フルーツをすべて取ろう。

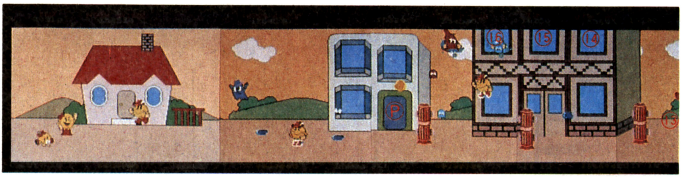


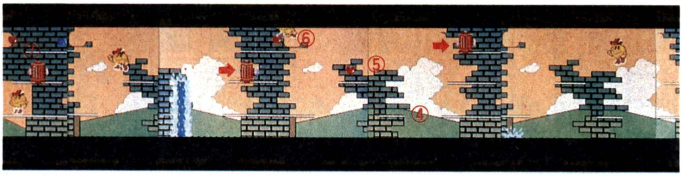


ROUND24(パワー＝１)

いきなり２段橋。しかし，かんたんなので，フルーツは全部取りましょう。

町に入ったら，地上へ一度も落ちずに，上方を歩きましょう。うまいぐあいにCLYDEが後からきて，楽々抜けられます。最後のパワーエサのところでは，ムリせずに，ゴールしましょう。

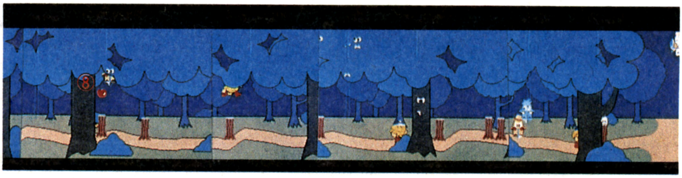


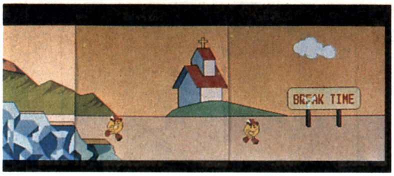


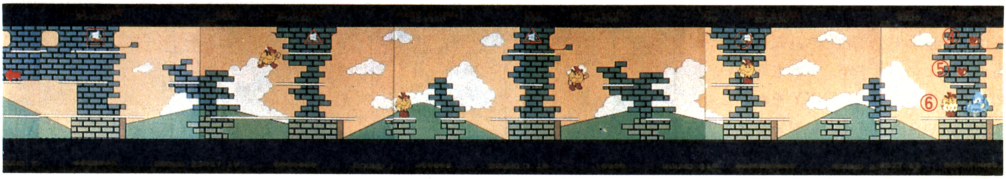
トリップ　7

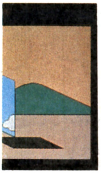
ROUND25(パワー＝１)

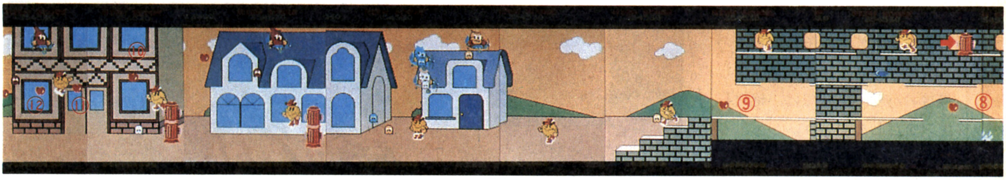
森の中のヘルメットは必ず取るようにします。このラウンドは，やはり，ヘルメットがないときびしいラウンドです。森を抜けたところは，ガイコツが横にならんでいて，左にはスプリング・ボードがあります。なるほど，このスプリング・ボードで抜けるんだなあと思ったら，もうワナにはまっています。スプリング・ボードを使うと，上方からの攻撃で絶対死んでしまいます。ガイコツは最後以外はすべてダミーなんです。だから，下をとおっていきましょう。

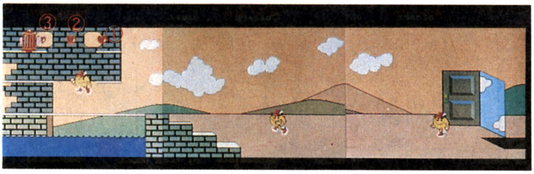


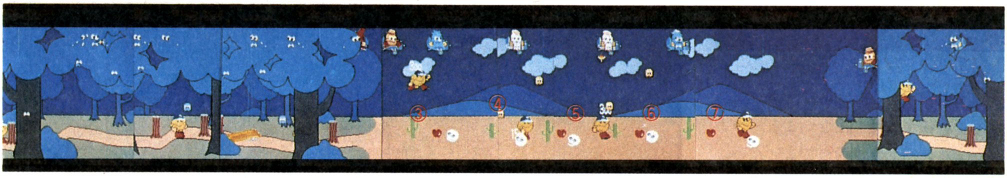

BREAK TIME

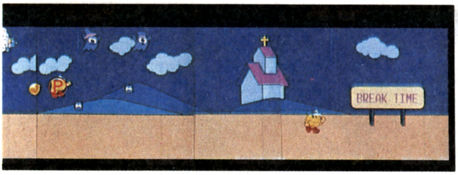











BREAK TIME

ROUND別攻略法

ROUND26(パワー＝1)

前半は，今まで雲があったようなところに何もありません。つまり，ジャンプで渡れということ。かなりぎりぎりなので，気をつけましょう。

つぎに，池の丸太のところが難関。1回目は，簡単ですが，2回目は，たての丸太の上にいるとき，INKYがつっこんできます。このとき，左へ一つもどればよいのですが，それも難しいので，2本目で待ち，INKYをかわしてから，いっきに4本目にジャンプします。

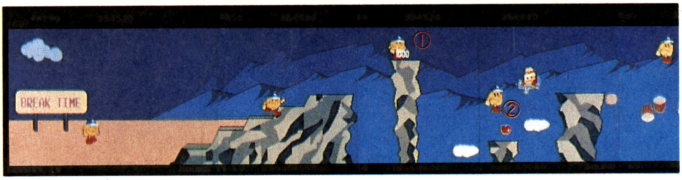
最後のパワーエサを取ると，丸太を通れないような気がしますが小ジャンプでモンスターを取りながら，丸太に乗れます。

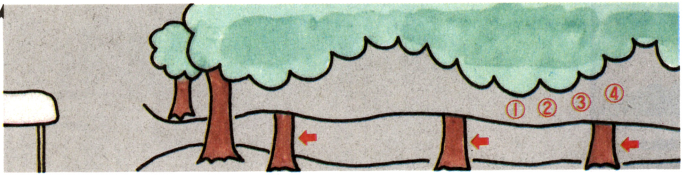
ROUND27(パワー＝1)

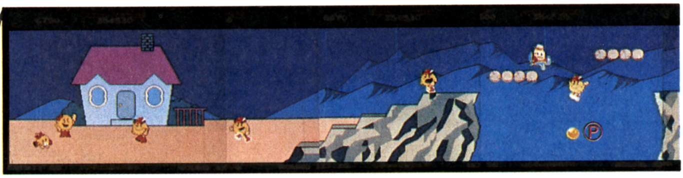
真夜中をイメージさせるラウンドです。パックマンの前90度だけが見えています。このラウンドは，透明パックマンを取ると，ものすごく楽に進めます。もし取れなくても，モンスターの目は見えるので，がんばってよけましょう。最後のパワーエサでは，絶対Lパックマンをだしましょう。

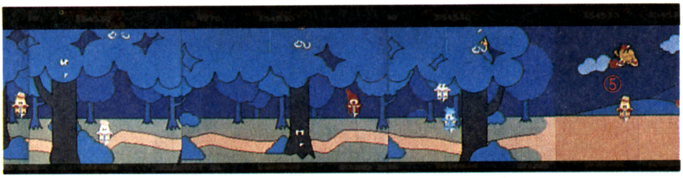
ROUND28(パワー＝1)

前半は，モンスターのホッパーの大群。上方を飛んでいれば死ぬことはありません。後半は，池。池の上方は，飛行機が飛びまわります。陸地に必ず止まるようにして，よけていきましょう。







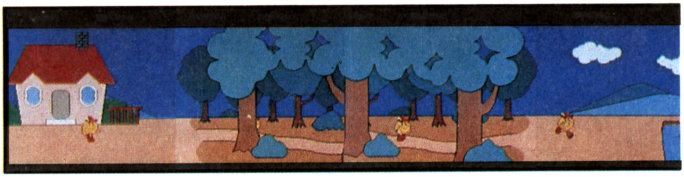


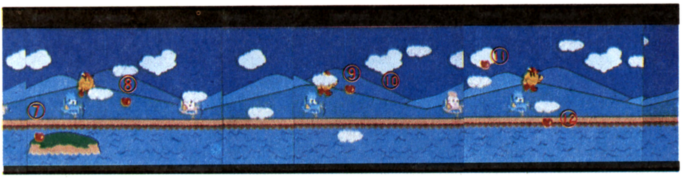
トリップ 8

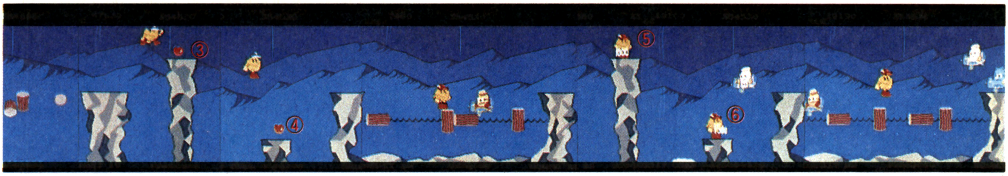
このトリップ8は，他のトリップと大きくちがうところがあります。それは，障害物が一度も出ないこと。つまり，ヘルメットも風船もでません。そのかわりか，このトリップだけ，リンゴの点が高くなったりしています。

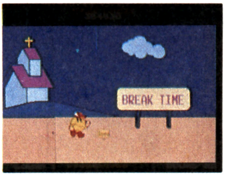
ROUND29

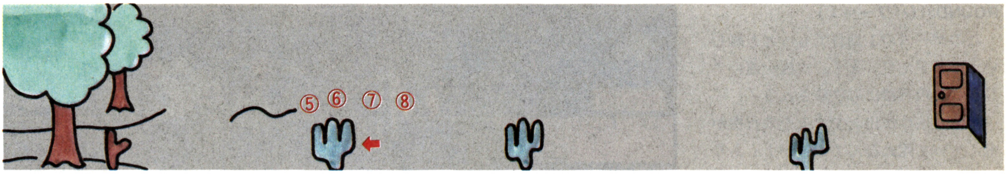
このラウンドは見もの。なんと池にスプリング・ボードがない！ここは，飛行機に乗って渡るのです。このとき，PINKYに乗って，右のボタンを押しっぱなしにしましょう。こうすると，

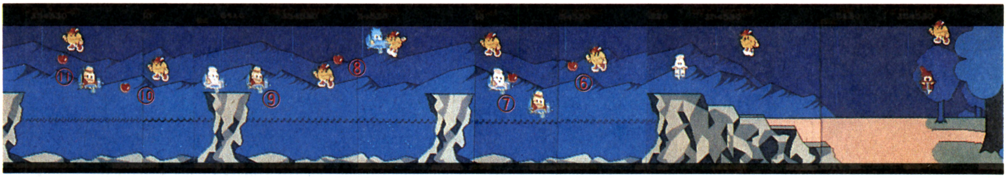


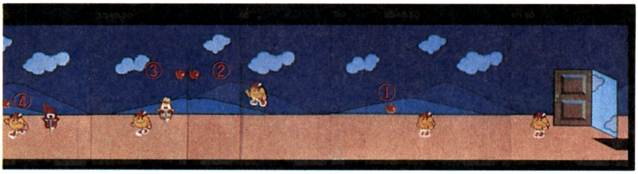


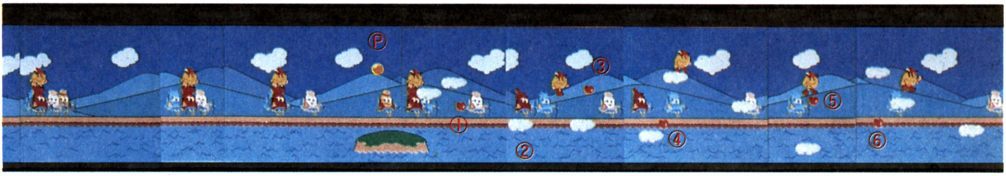

③
④
⑤
⑥

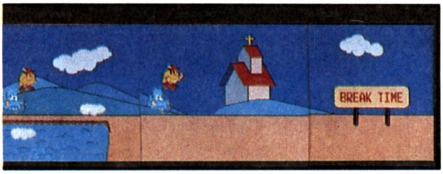

BREAK TIME


⑤ ⑥ ⑦ ⑧


⑪
⑩
⑨
⑧
⑦
⑥


④
③
②
①

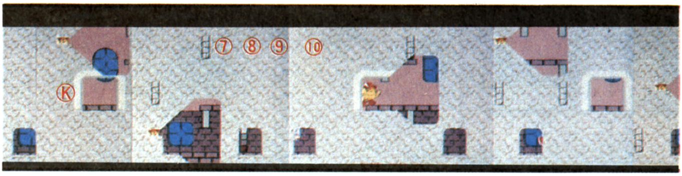

Ⓟ
①
②
③
④
⑤
⑥


BREAK TIME

安全に最後までいけますよ。また，点をかせぎたければ，一つ目の陸地でおりて，雲に乗ってジャンプしていきましょう。

ROUND30

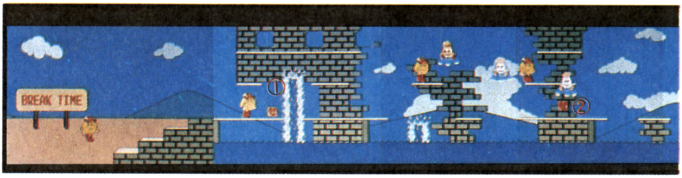
見えない館です。ここも，パターンを作ってさっさとクリアしましょう。

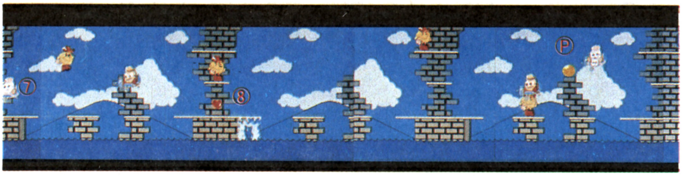


ROUND31(パワー＝１)

このゲームの１周目でもっとも難しいラウンドです。まず，水柱が速い！ＵＦＯ，飛行機にも攻撃される！

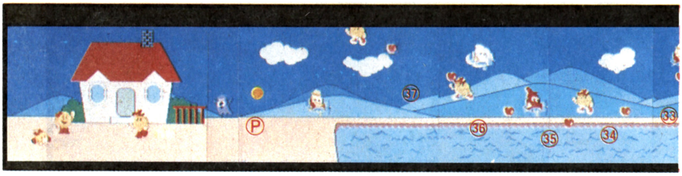
特に，水柱が出たすぐ上を飛行機が飛んでいて死ぬなんてことがよくあります。このラウンドの攻略法としては，水柱がきても，上に乗ってしまいましょう。敵を気にせず，どんどん進むようにして，最後のパワーエサも，取ったら，さっさとクリアするのがいいでしょう。

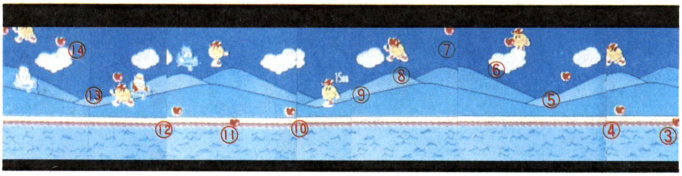




ROUND32(パワー＝１)

フルーツが合計37個登場。背景はずっと海で，飛行機が飛んでいます。ここまでクリアしてきたキミなら，それほどむずかしくないから，がんばってください。





トリップ 9

ROUND33

このラウンドからマップが，トリップ５へもどります。スピード，難易度は，さらに上がります。まず，最初のパワーエサを取るのも一苦労。このラウンドは，あまり変わっていないので，TIME OUT にならないように注意して急いでクリアしてください。

ROUND34

とにかく，フルーツは無視して急いで進みます。丸太橋のところは，一つおきになっているので，一気に真ん中まで飛んで，右に抜けます。

ROUND35

TIME が速いことだけ気をつけて！

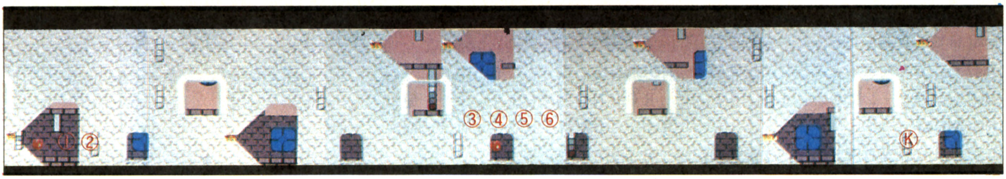
ROUND36

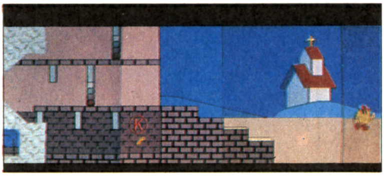
２個目の池を越えたあたりで，ＴＩＭＥがなくなります。水も速いので，注意しましょう。

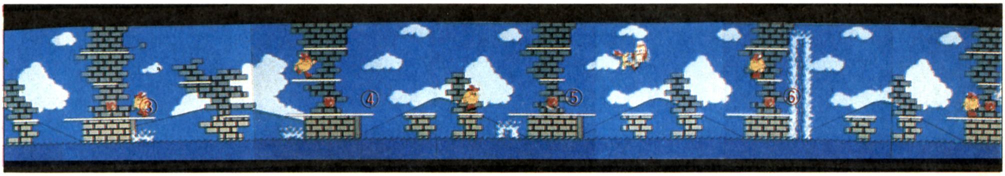
トリップ 10

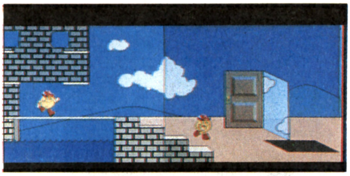
ROUND37

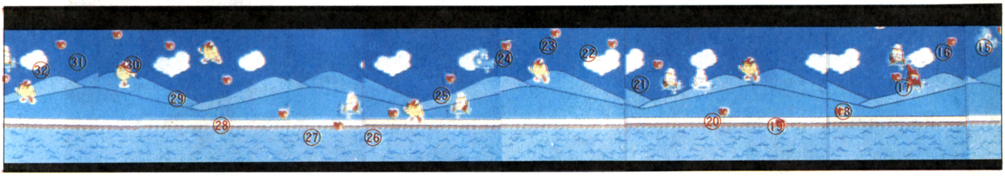
消火栓の水は速いし，窓からの小モンスター攻撃もすごい。とにかく，小モンスターに当たらないようにします。

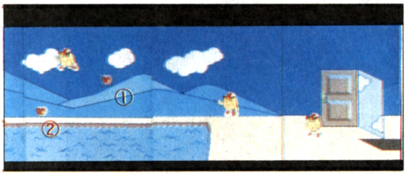












あんまり待っていると，水に押されて当たってしまいます。落ちついて，判断するのが必要。パターン作成可能なラウンドです。

ROUND38

池の丸太が３本たてになっています。ここは，君の操作のうまさが，重要視されるラウンドです。

ROUND39

ＲＯＵＮＤ23のパターンをしっかり覚えておかないといけません。ミスは許されないのですばやく動くこと。

ROUND40

それほど難しくないので，メロンをしっかり食べよう。

トリップ 11

ROUND41

ヘルメットは絶対忘れてはいけません。小モンスター攻撃も異常になっています。

ROUND42

ＲＯＵＮＤ26を完ぺきにできる人ならＯＫ。池の丸太のところだけが問題ですが，パターンでかわしましょう。

ROUND43

ほぼＲＯＵＮＤ27と同じです。透明パックマンも忘れずに取りましょう。速い動きなので，常に冷静になってクリアします。

ROUND44

ＲＯＵＮＤ28の応用です。ほとんどいっしょなので，フルーツを全部取ることを忘れずに。

トリップ 12

ROUND45

ＲＯＵＮＤ29のピンキー乗りを使います。これだけマスターすれば，だれでもこせるラウンドです。

ROUND46

タイムアウトのかくごが必要。フルーツを取ろうなんて考えないこと。

ROUND47

ＲＯＵＮＤ31と同じ難しさです。31の注意をしっかり守ろう。

ROUND48

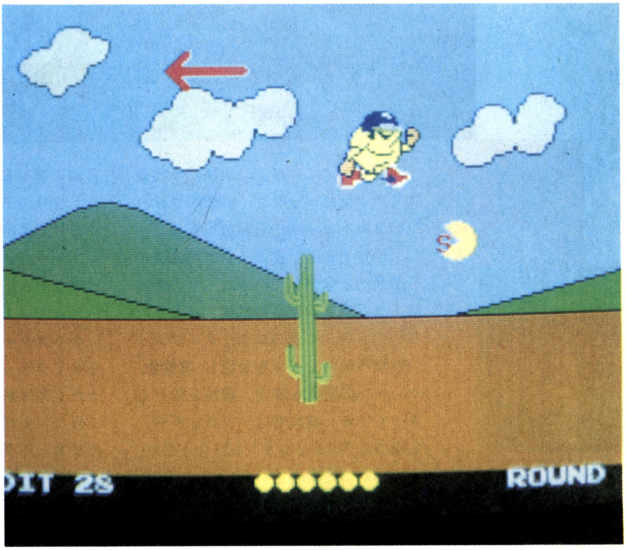
メロンをひたすら食べよう。タイムアウトになるので，もどったりはしないこと！

★

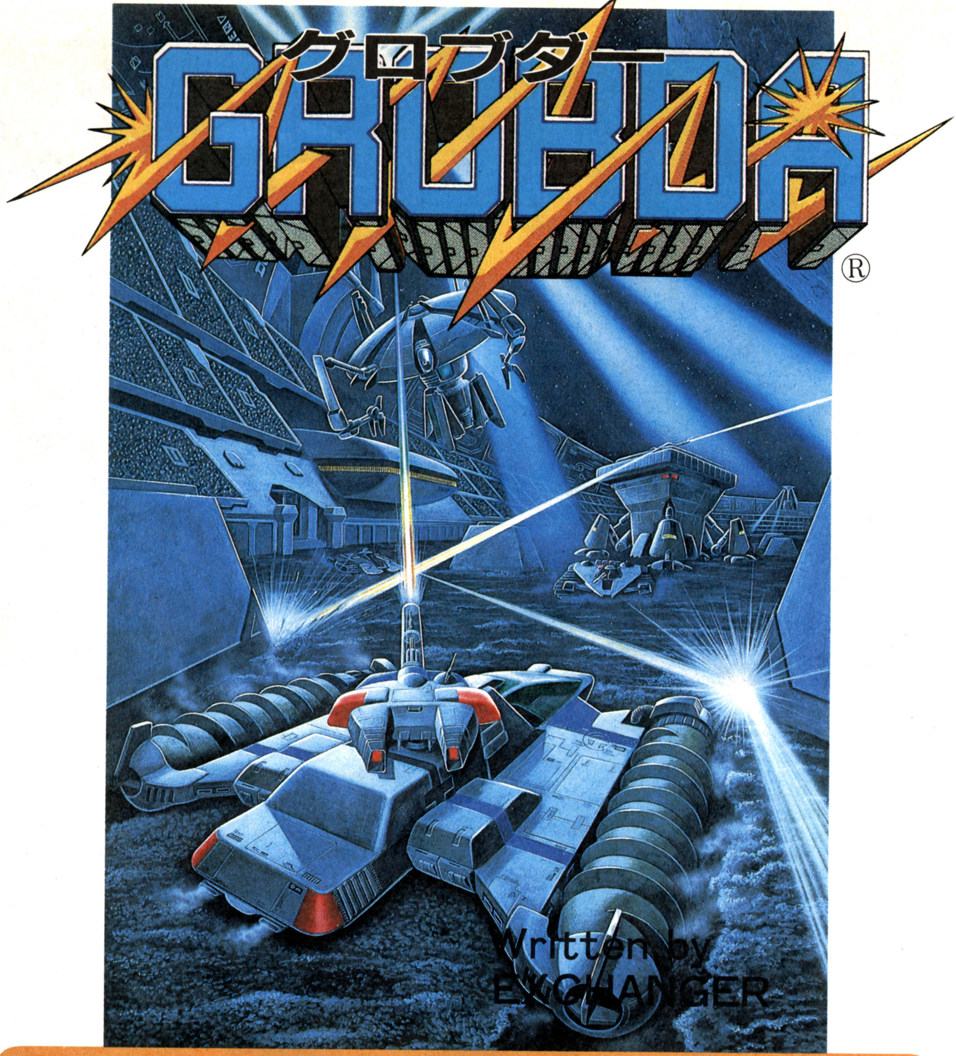
★

★

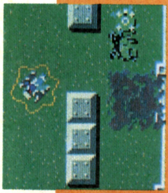
KANA
CREATIVE
ASAHI
BREAK
GHOST TOWN



DIT 28
ROUND



西暦20××年。高速，小型，多機能化したコンピュータは，人間をマシーンのコントロールから開放した。しかし，操作する楽しみは，やがて趣味から競技へと変化していった。その競技は，コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。４種のロボット・マシーンと競技用マシーンを公認し，障害物，マシーンの配置を規定，競技を取りしきっている。競技者は『グロブダー』を操つり〝バトリング〟を行なうのだ。



―1984年に発表された，バトリング・ゲームです。99面もあるラウンドを，自由に選べるラウンド・セレクトもあり，自分のテクニックに合わせて楽しめたり，高得点の得られる誘爆を中心にプレイできるなどシンプルなゲーム設定ながら，楽しめる要素が数多く盛込まれています。

グロブダーは，ゼビウスに登場したキャラクターですがストーリー上はまったく関係ありません。

ただ，ゼビウスではちょっと動くだけであったグロブダーに，なにかをさせたかったという発想から使われているそうです。

How to Play

8方向レバーでグロブダーを操作して，バトリング・フィールド内にいるフロッサーまたは，タンクを全滅させればラウンド・クリアとなります（ただし，このゲームはラウンド1～99までのセレクトが可能です）。

ボタンは二つで，一つはエナジー・キャノン砲を発射するボタン，もう一つは敵のザッパーを防ぐシールド・ボタンです。シールドをはれば，ザッパーや誘爆(ゆうばく)も防ぐことができますが，ザッパーに当たると，エネルギーがどんどん減ってしまいます。このエネルギーの有無がグロブダーの状態をきめます。

画面下部に示されるエネルギー・ゲ

《写真1》エネルギー・ゲージ

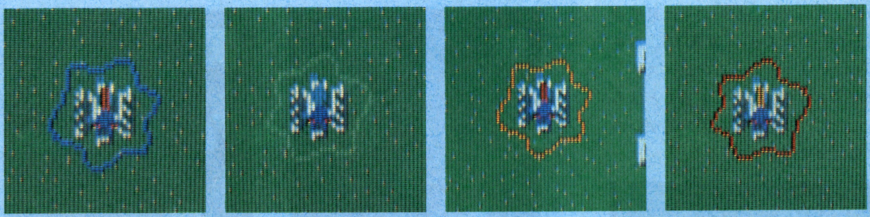
ージ(**写真1**)が青のうちは，シールドの力も強く，エナジー・キャノンもめいっぱい使えますが，キャノンとシールドをいっぺんに使って移動したりすると，エネルギー・ゲージが赤になって，危険を知らせるシグナル音がなりひびきます。

この状態になったら，攻撃をやめて，敵からの死角に入り，動かないようにしていれば，エネルギー・ゲージは青に回復します（移動しながらだと回復はおそい）。

シールドの使用範囲は，エネルギー・ゲージの表示色で判断できます。エネルギー・ゲージが青の場合はザッパーも，誘爆も防げますが，オレンジ色になるとザッパーだけ，赤ではシールドは発生しません。

また，シールド自体の色も，青から緑，そして黄から赤へとエネルギーがなくなるにつれて変わっていきます(**写真2**)。

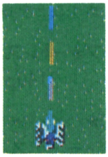
このシールドとキャノンと，エネルギーの使い分けがこのゲームの難しく，かつおもしろいところです。



《写真2》エネルギー減によるシールド・バリアの色変化

キャラクター・インフォメーション

グロブダー



マイ・タンクです。エナジー・キャノンとシールドを装備しています。

グロブダーのエネルギーはゲージに表示されますが，動いたり，何かをすると減り，静止していれば増えてきます。

また，ゲームが開始すると，約3秒おきに静止中でもエネルギーの回復がおそくなり，シールド・バリア使用と移動のエネルギー消費量が多くなります。

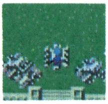
第1表は基準のエネルギー増減表です。

《第1表》グロブダーのエネルギー増減表

	バリアなし	バリア発生中
停　止	＋6	±0
移　動	＋3	−3
撃ちながら移動	−6	−12

単位は1秒あたりの増減コマ数

エナミータンク

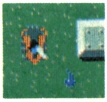


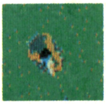
★ザッパーを装備，100pts

このタンクは，エナジー・キャノンでも，誘爆をさせるにしても，当たればすぐ破壊されるので，たいしてこわくありませんが正面をとおるときはザッパーに注意してシールドをはらないと危険！このタンクばかりの面などは，シールドをはって集まるのを待ち，わざと誘爆させて点をかせごう(**写真3**)。

ハイパータンク

（オレンジ，イエロー）





★ハイスピード・ザッパーとシールドを装着，オレンジ220pts，イエロー330pts

これらのタンクは1発では破壊できません。シールドをはってくるので，

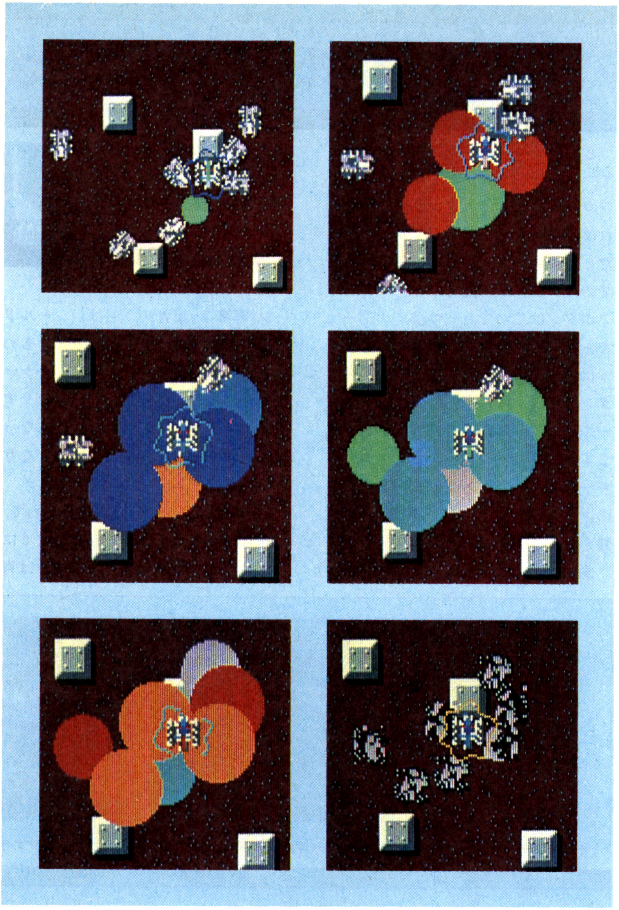
そのシールドを連続的に撃ち続けてシールドをなくしてからでないと破壊できないのです。ただし，ハイパータンクのシールド能力は回復することはありません。また，グロブダーがブロックのウラに完全にかくれているとき以外は，シールドを張っていないと，ザッパーのスピードが早いのでよけることはできません。

イエロー・ハイパータンクはシールドが強く，なかなか破壊できないので，ラウンドがはじまってエネルギーが満タンのときに最初にねらうようにしましょう。また，ハイパー・タンクは誘爆させると点がとても高くなっています。

敵のタンクは，しばらくの間ほっておくと，スピードが早くなり，ザッパーをドカドカ撃ってくるようになるので，早めにやっつけましょう。イエロー・ハイパーなどは速くなると手がつけられなくなります。

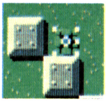
なお，タンクの残がいの上は最低速でしか走行できません(**写真4**)。敵をそこへはめるようにするのがベスト。自分がはまらないようにすることはもちろんです。フォートレスの残がいの上は走れません。

《写真4》敵の残がいではスピードが落ちる



《写真3》7機のエナミータンクを誘爆ですべてやっつけたようす

フロッサー
（グリーン，ブラウン）



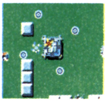
★パーシュート・ザッパー（追尾式ザッパー）を装備，グリーン410pts，ブラウン520pts

フロッサーは，瞬間的（しゅんかんてき）に高速移動するので，キャノン砲でねらい撃ちしてもすぐに移動してよけてしまいます。接近して扇（おおぎ）状にキャノン砲を連射してむりやり破壊（はかい）するか，右はじで待ち(**写真5**)，フロッサーが右のカベにくっついたら(**写真6**)キャノン砲を発射すると(**写真7**)フロッサーは右に行けないので，まっすぐ下へおりてきてレインボウ・ビームに当たり破壊されてしまいます(**写真8**)。

この方法は，ブラウン・フロッサーに有効です。ブラウンはグリーンよりザッパーを発射する量が多く，特にブラウンに接近してキャノン砲を撃ちまくると，ザッパーをものすごく撃ってきて危険です。

フロッサーに対しては1回攻撃して失敗したらすみやかに逃げてエネルギーを満タンにしてまた攻撃する……というように，あせらずに攻略しましょう。そのためにも，できるだけラウンド内ではタンク系統を最初に破壊してしまうことを心がけます。

フォートレス
3140pts



★ハイパー・ザッパー・デストロイヤー（追尾式ハイパー・ザッパー）を装備

ザッパーをたえず4方向に発射していて，その3発に1発ぐらいのわりあいで追尾式ザッパーをだすので，その寸前にシールドを張るようにしましょう。この追尾式ザッパーはとても速く，かつねらってくるので，つねにシールドを使うようにします。また，フォー

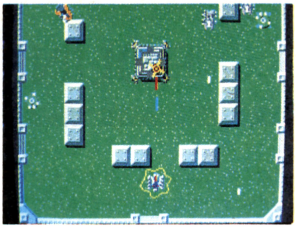
トレスを破壊するには，回転する砲台をしばらく撃ち続けると破壊できます（**写真 9～11**）。ただし，かなり危険なプレイです。

この砲台にちゃんとダメージをあたえているときには，ハイパータンクのシールドを撃っているときのニブイ音がするのでわかります。この音がしないときは撃っていても，まったく意味がありません。

フォートレスを破壊しなくても，ラウンドはクリアとなります。だから無理に破壊せず，安全にフォートレスをねらわずにいったほうがいいでしょう。

《写真 5》フロッサーが右端にくるのを待つ

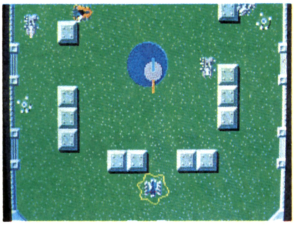
《写真 6》右端にくっついたらチャンス！



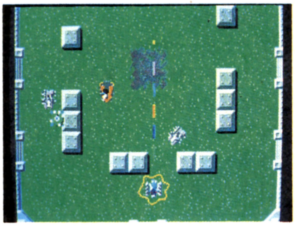
《写真 9》回転砲台をネラエ！

《写真 7》ザッパーを撃ち込んだ！

《写真 8》みごと撃破！



《写真10》しばらく撃ち込むとみごと破かい！



《写真11》残がいもデッカイぞ

誘爆による得点法

グロブダーの得点は，誘爆を利用し，連続的に爆発させると，高くなるようになっています。1機1機やっつけていても，スコアはなかなかアップしません。

各キャラクターの動きは，性格が決められていますから，ラウンドごとに攻略法を考えるだけでなく，高得点をあげる方法も工夫できる楽しみがあります。

第 2 表が得点表です。

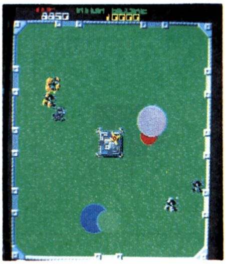
なお，ラウンド・セレクトをした場合，最初のラウンドをクリアするとそこまでのラウンド数×5130pts が加えられます。10ラウンドをクリアすると，10ラウンドの得点＋9×5130pts です。

《第 2 表》誘爆による得点表

キャラクター	1 機目	2 機目	3 機目	4 機目	5 機目	6 機目	7 機目	8 機目
エナミータンク	100	500	900	1300	1700	2100	2500	2900
ハイパータンク（オレンジ）	220	1100	1980	2860	3740	4620	5500	6380
ハイパータンク（イエロー）	330	2310	4290	6270	8250	10230	12210	14190
フロッサー（グリーン）	410	2050	3690	5330	6970	8610	10250	11890
フロッサー（ブラウン）	520	2600	4680	6760	8840	10920	13000	15080

※表の見かた：1 機目がエナミー，2 機目がハイパー（イエロー），3 機目がフロッサー（ブラウン）の場合は 100＋2310＋4680 ということになる

《写真12》99ラウンドは，うっかりするとすぐにやられる



《写真13》ハイテクで面クリア成功

《写真14》キミにも見てほしいファイナル・メッセージ

ROUND-99クリアにチャレンジ

この最終面をクリアすると，残数1台につき 100万点入ります。そして，ハイスコアの音楽とデモが流れて，ゲーム・オーバーとなります。ただしこの最終面は，とてもむずかしく，クリアするのはたいへんです。

グロブダー99面クリアの方法は現在何とおりか発見されていますが，今回は主なる三つの方法を紹介しましょう。

タイプA

この方法ではほとんどグロブダー本体は動かさず，砲頭のみを器用に回してクリアする。

1）シールドはバトリング開始と同時に張っておく。

2）バトリング開始と同時にレバーをごく小さく動かし，**第1図**の矢印Ⓐの2方向へ向けてしゅん間的にビームを発射する（このとき，2方向とも何もいないところに向けること）。すると，BFの①，②がビームのほうへ吸い込まれるように突っ込んできて破壊される。

ただし，この動作は極めて短かい時間に行なわないと成功しない。失敗した場合は，BFの方向に向かって砲頭を振り回すようにしてビームを連射して破壊しよう。

3）ET①，②をサッサと片付ける。

4）BF①の破壊でOH①，②は自動的に誘爆される。また，BF②の破壊でOH③が誘爆し，YHもシールドを少し消もうする。

5）YHにビームを斜めから撃ち込んでクリア。ただし，2）のBF②の破壊が遅れていると，OH③は誘爆していないので，こちらをビームで狙い撃つ。

タイプB

1）バドリング開始と同時に，Ⓑ地点までシールドを張りながら進む（Fの斜め下）。

2）矢印の方向にビームを撃ち続け，OH①，②を破壊する。BF①もその誘爆に巻き込まれる。

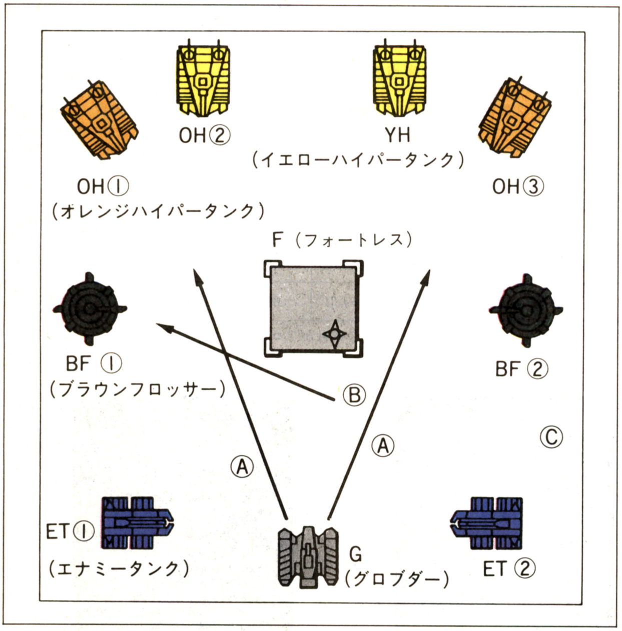
3）敵がGの周りに集まってくるあたりで，Gはシールドを失い爆発する。周りの敵も次々と誘爆し，クリアとなる。

タイプC

1）バドリング開始と同時に，シールドを張りながらⒸ地点まで進む。

2）近い敵から順に破壊してゆく。

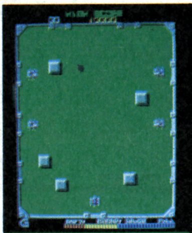
3）うまくいけばクリアだが，この場所は比較的敵の死角をついているので，1機で30秒くらいねばることもできる。

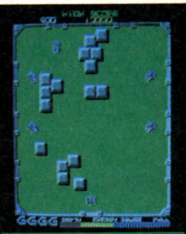


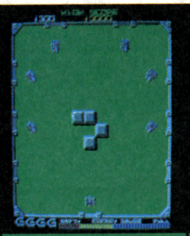
《第1図》BATTLING 99

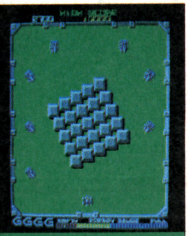
グロブダー全99面全公開

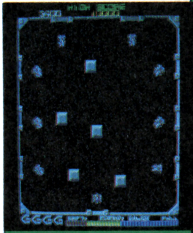
グロブダーの全面を載せます。バックの色は，いくつかの種類があります。ゲーム進行状況によって変化します。

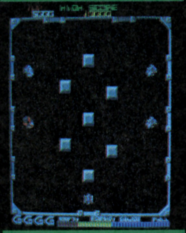

①

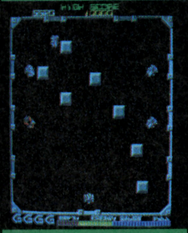

②

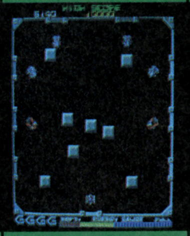

③


④

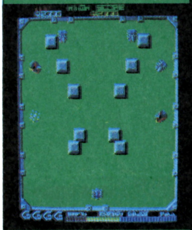

⑤

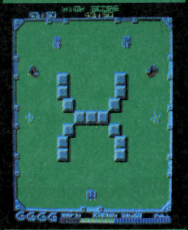

⑥

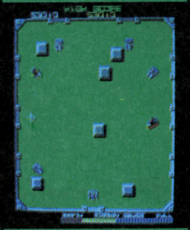

⑦

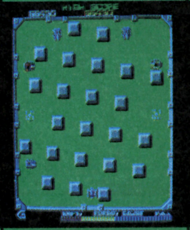

⑧

⑨


⑩


⑪


⑫


⑬

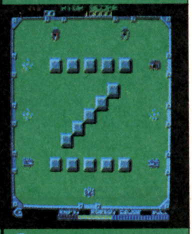
⑭

⑮

⑯

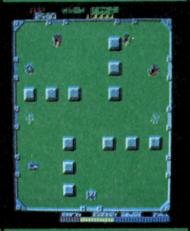
⑰

⑱

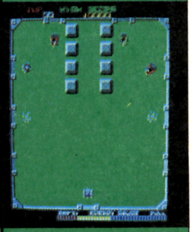

⑲

⑳

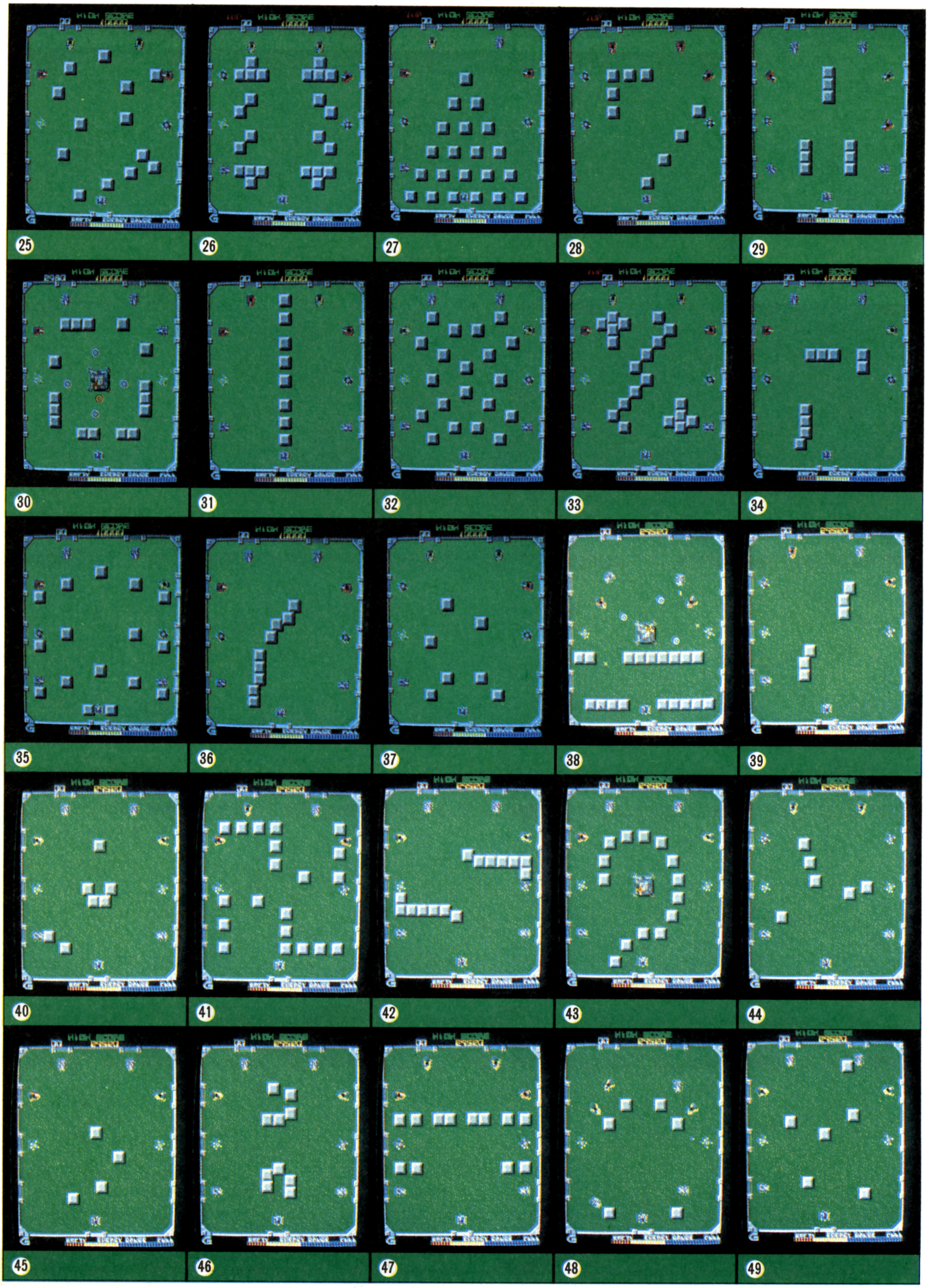
㉑


㉒

㉓

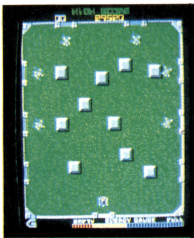
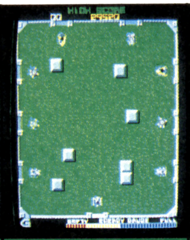

㉔

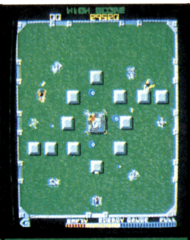
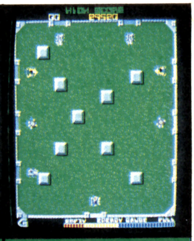
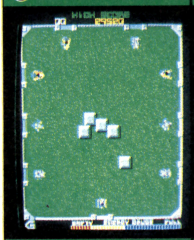
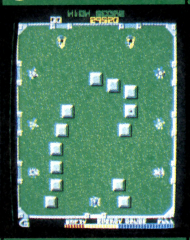
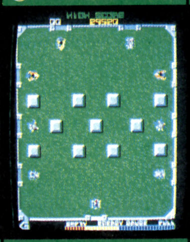
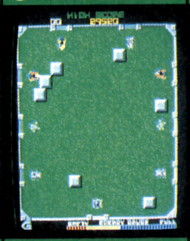
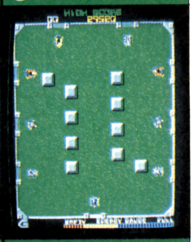
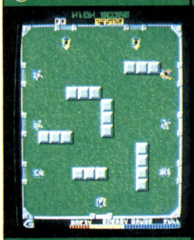
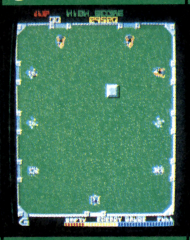
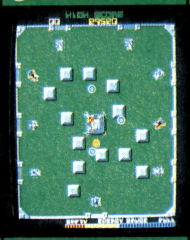
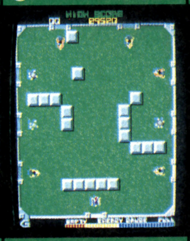
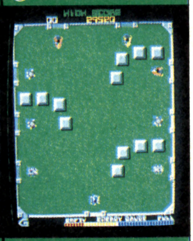
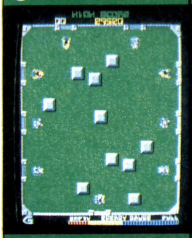
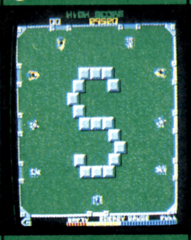
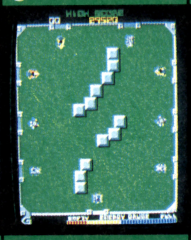
グロブダー全99面全公開



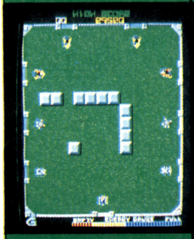
25 26 27 28 29
30 31 32 33 34
35 36 37 38 39
40 41 42 43 44
45 46 47 48 49

グロブダー全99面全公開

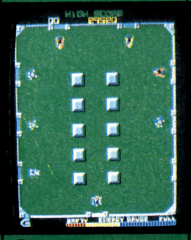
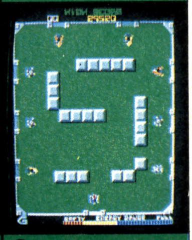

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

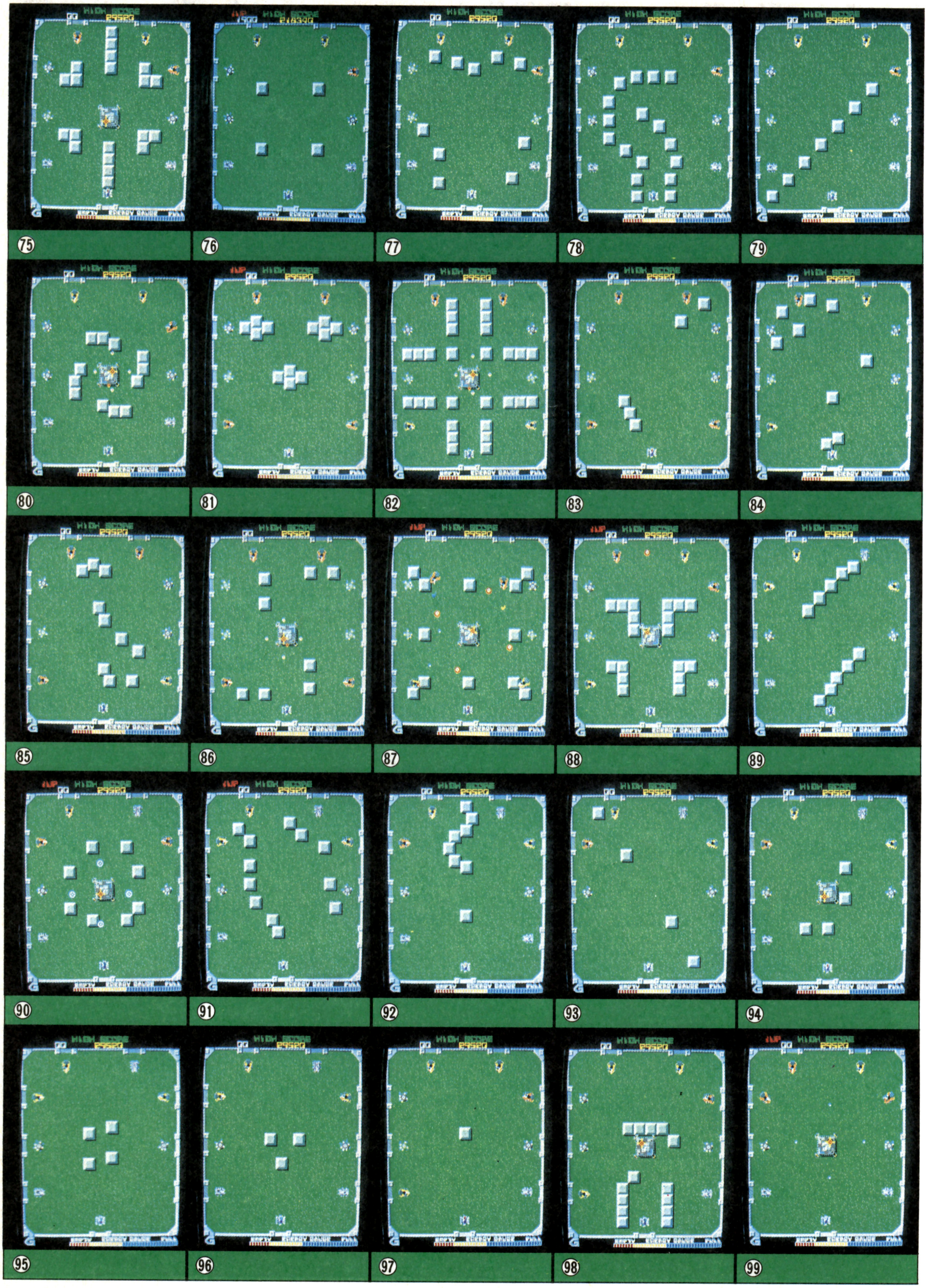
68

69

70

71

72

73

74

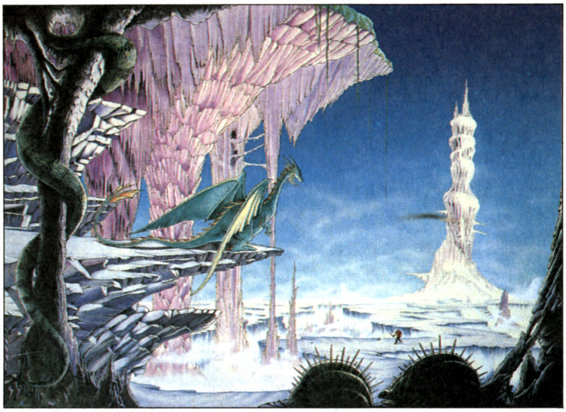
グロブダー全99面全公開



⑦⑤ ⑦⑥ ⑦⑦ ⑦⑧ ⑦⑨
⑧⓪ ⑧① ⑧② ⑧③ ⑧④
⑧⑤ ⑧⑥ ⑧⑦ ⑧⑧ ⑧⑨
⑨⓪ ⑨① ⑨② ⑨③ ⑨④
⑨⑤ ⑨⑥ ⑨⑦ ⑨⑧ ⑨⑨

DRAGON BUSTER®

ドラゴンバスター



Written by
手塚 一郎

王女セリアを人質にしたドラゴンを追い続けるドラゴンバスターことクロービス。しかし，ドラゴン山への道には，魔物のいる墓場や廃墟(はいきょ)が数多くあるのだった。
ドルアーガの塔に続くストーリー性を持ったゲーム，ドラゴンバスターは1985年の作品です。

操作方法

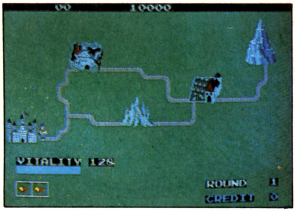
クロービスは4方向レバー1本とボタン二つで操作します。レバーを右にすると右へ進み，左にすると左へ，下へ入れるとしゃがみ，上でジャンプします（つたにつかまっているときはレバーの上下で移動させ，左右で降ります)。応用テクニックとしては，歩行の状態から一度レバーをニュートラル(中立）にして再び同じ方向へ倒すと走行することができます。ジャンプにしても上へ2回レバーを倒すと2段ジャンプといって，より高くジャンプできます。また，レバーを横に倒した状態からすぐに上へやると斜め上へジャンプすることも可能です。このときに上へ2回倒すと斜め2段ジャンプとなります。

内側のボタンは剣ボタンで，押すと剣を振ることができます。
外側のボタンはファイヤーボタンでファイヤーボールのストックがある場合のみ押すとファイヤーボールを発射します。

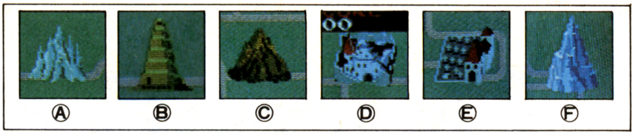
このファイヤーボールは，数に限りがありますが，ほとんどの敵を撃ち抜く強力な武器なのでムダ使いはしないほうがいいでしょう。

ゲームの遊びかた

ゲームがスタートすると写真（**写真1**）のようなラウンド・マップが表示されます。プレイヤーはクロービスを操作してドラゴン山へ行くために進路を選ばなければなりません。これが重要で，自分の持っているアイテムやバイタリティの残量，敵の強さなども考えて選ばなければならないのです。あとのほうのページには全面のマップと



《写真１》ラウンド・マップ。好みのコースを選んでドラゴン山に向かう



Ⓐは奇岩山，Ⓑは塔，Ⓒは鐘乳山(しょうにゅうざん)，Ⓓは廃墟(はいきょ)，Ⓔは墓場，Ⓕがドラゴン山

出現するアイテムなどを紹介してあるのでよく読んで自分なりの作戦を練ってください。

山や墓場，廃墟などに入ると画面はそれらの内部のものとなります（**写真２**）。この迷路状の洞窟(どうくつ)の中でクロービスは出口を探しまわらなければなりません。所かまわず出現するモンスターや各部屋に１人（匹）ずついるルームガーダーを倒して進んでください。ルームガーダーを倒すと，バイタリティが増える薬や宝石，スクロール（巻き物）などのマジック・アイテムが出現します。これらを上手に利用することによりゲームを有利に展開させることができるのです。

《写真２》洞窟内での戦い

また，ルームガーダーによっては洞窟の出口を背後に隠していたりもします。出口からでると再びラウンド・マップとなり進路を選びます。これらのことをくり返して最終目標のドラゴン山へと進んでいくのです。

ドラゴン山へ入ると，ついにドラゴンの登場です。ドラゴンの動きを読みつつ，ファイヤーボールと剣を上手に使ってドラゴンを倒してください。ドラゴンを倒すと次のラウンドへ進め，バイタリティが元にもどります。そして新たなドラゴンを倒すべくクロービスの旅が始まるのです。

クロービスはたったひとりですが，バイタリティがあるかぎり，どのようなダメージにも耐えることができるのです。バイタリティはモンスターやルームガーダー，ドラゴンなどの攻撃を受けるたびに減っていきます。バイタリティが０になると，魔法で消されてしまうためゲーム・オーバーとなってしまいます。プレイを続けたいときはアラームが鳴っている間にプレイボタンを押すと続行できます。

キャラクター・インフォメーション

クロービス(CLOVIS)

このゲームの主人公(**写真３**)。王国親衛隊長セリアズの子息として生まれたが，幼少のころ，乱暴ないたずら者として勘当(かんどう)，辺境の戦士モンクに預けられ育ちました。モンクのもとでつらい修業に耐え剣と心を学んだ若者です。

バイタリティさえあれば刃物で切られても炎で焼かれても平気な超人でもあります。

セリア(CELIA)

ローレンス王家の第二王女(**写真4**)。16才の優しい美少女で民衆からも愛されていた彼女はドラゴンにとっても格好の人質でした。王女を捕えられた国王軍はもはや無力となり，国内には邪悪(じゃあく)なものたちがはびこることとなりました。

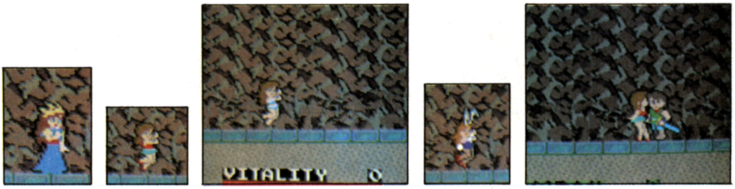
セプターとクラウンを持って助けるとなぜかミニスカート→ビキニ→バニーガールと服装が変わっていくのも特筆すべきことです(？)。

モンスター

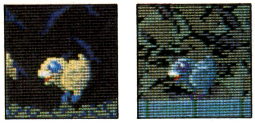
リーペン(LEAPEN)

ピョンピョンととびまわるヒヨコのようなキャラクター(**写真５**)。イエローとシルバーの２種がいて，シルバーのほうは２回切らないとやっつけられません。リーペンの跳躍(ちょうやく)距離を頭に入れて戦ったほうが望ましい

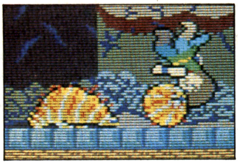
《写真３》勇者クロービス



《写真４》セリアの４変化！

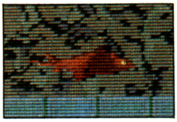


《写真５》リーペンは２種類いる



《写真６》ゴロゴロ，ドッカーンに注意！テストール

《写真７》ウィル・オー・ザ・ウィスプ。長〜い名前のわりには強くない



《写真８》飛行するエイ〝スティングレイ〟

です。

テストール(TESTOLL)

アルマジロのようなキャラクター（**写真６**）。体をのばしているときは動きが遅いが，体を丸めているときはゴロゴロと高速で突進してきます。丸まっている場合は剣でやっつけられないのでファイヤーボールを使うか，体をのばしているときに戦うようにしましょう。

ウィル・オー・ザ・ウィスプ(WILL-O-THE-WISP)

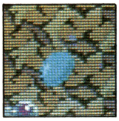
敵を求めて漂い続けるモンスターの邪心(**写真７**)。ブロックくずしのボールのような動きをするものや，ただ単に真っすぐに飛ぶものもいますが，ハッキリ言って弱い。

スティングレイ(STINGRAY)

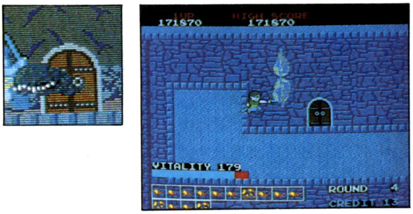
地面すれすれをゆっくりと飛行すると，いうことになっていますが，飛行しているにもかかわらず下に通路などがあると落ちてしまいます。また，ときどきジャンプしたり，かみついてきたりするので要注意(**写真8**)。

スライム(SLIME)

ザ・タワー・オブ・ドルアーガに登場するスライムとは全く異なり，剣では切れないため，逃げるかファイヤーボールを使わなければなりません（**写真９**)。鉄より硬いが柔軟で宙に浮く不思議な物体。



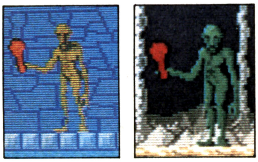
《写真９》このスライムは，飛びます！



《写真11》かみつくと，しつこいケーブシャーク。垂直飛行もお得意？！

ゴーレム(GOLEM)

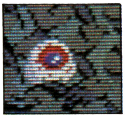
土から作られたと言われる化物（**写真10**)。ブラウン（茶色）と グリーン(緑色)がおり，グリーンのほうは2回切らないとやっつけられません。また，ゴーレムの振りまわす棍棒(こんぼう)でなぐられるとバイタリティは16も減らされてしまいます。別名「フライド・チキンを持ったＥＸＣＨＡＮＧＥＲ」とも呼ばれています(？)。



《写真10》棍棒がこわいゴーレム。ガーン！

ケーブシャーク(CAVE SHARK)

鋭い嗅覚（きゅうかく）を持っているため，長時間同じ洞窟にいたり，出口を見つけても脱出しないでいるとクロービスを発見し攻撃をしかけてきます(**写真11**)。もしかみつかれたら剣で切りまくるか，ファイヤーボールを２発当てるか，出口に行くか，ルームガーダーを殺すかしなければなりません。



《写真12》アイフル。ゲームのやりすぎかな？

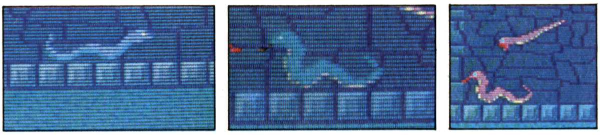
永久パターン防止用に作られたはずですが，逆に永久パターンを作ってしまったという情けない？キャラクターでもあります。

アイフル(EYEFUL)

暗闇で敵を見つけるための巨大な眼を持つキャラクターです(**写真12**)。跳躍しながら移動するのはリーペンと同じです，跳躍距離がリーペンより長いため気をつけていないと体当たりされてダメージを受けることもあります。

スネーク(SNAKE)

ブルー，グリーン，ピンクの３種類がおり，それぞれ異なった動きをします(**写真13**)。ブルーは単に地上をはって移動，グリーンは通常は地上をはって移動しますがときどきジャンプし，ピンクはジャンプのみで移動します。また，グリーンとピンクにかぎりクロービスにかみつきます。かまれるとクロービスのバイタリティが少しずつ減

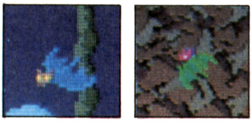


《写真13》スネークは３種類いる

ってしまうのでレバーを左右にガチャガチャと動かし，スネークを振り落とします。振り落としたらすぐにスネークをやっつけないと再びかみつかれることがあります。

バット(BAT)

ブルー，レッド，グリーンの3種類がいます(**写真14**)。3種類とも，基本的には「通常は天井付近に待機しており，ときどきクロービスに攻撃をしてくる」という動きをしますが，グリーンは他の2種類にくらべて連続的に攻撃する性質を持っています。通路にバットがいるときは止まって戦わずに，走行しながら剣を振ってやっつけるほうがよいでしょう。



《写真14》バット

クローラー(CRAWLER)

太陽の光を受けることのない洞窟にいるため，美しい羽を開くことなく一生を幼虫の姿で終わる巨大昆虫モンスターです(**写真15**)。迷路内をノソノソと動きまわり，ときどき上体を起こし触角で攻撃してきます。種類は，動きが遅く1回剣で切ればやっつけられるのと，動きが速く2回剣で切らないとやっつけられないのと，剣で切れない金色の三つがあります。特別に金色のクローラーを**コレオ・クローラー**（COLEO CRAWLER）と呼び，こいつは触角で攻撃してくるときに上体を起こしません。逃げきれないと思ったらすぐにファイヤーボールを使うのがベストです。

《写真15》気持の悪いクローラーとコレオ・クローラー

イノサイ(INOSAII)

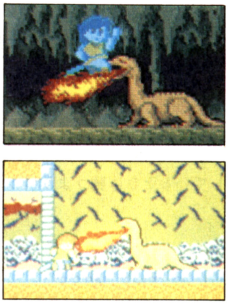
迷路内を高速で走りまわるキャラクターです(**写真16**)。急に立ち止まったり，バックしたり，反転したりするため，体当たりされてバイタリティが減ってしまいますが，腹を立てずに確実にやっつけてください。バイタリティが少ないときはファイヤー ボールで倒したほうが安全です。

《写真16》シュシュシュシュと走りまわるイノサイ

ルームガーダー

ファフネル(FAFNIL)

体は小さいのですが，体当たりや火炎攻撃をしてくる狂暴なモンスターです(**写真17**)。火炎攻撃などでダメージを受けてふっとばされるのを避けるために，壁に背を向けてピッタリと着き，しゃがんで剣を振るという戦いかたをしたほうが確実。背を向けるべき壁やシャッターがない場合はファイヤーボールを使ったほうがりこうです。



《写真17》ファフネル。カベやシャッターを背にして，しゃがんで剣を振ると意外に楽にやっつけられる

スケルトン(SKELETON)

剣を武器にしたガイコツ戦士です(**写真18**)。ファイヤーボールはまったく通用しないため，剣対剣の戦いになります。スケルトンが剣を振り上げたときに切りつけるか，あとのテクニック紹介のページに書かれている「かぶと割り」を使って戦うのが一般的です。また，ファフネルとの戦いに使用した「壁に背を向けてピッタリと付け，しゃがんで剣を振る」という方法も有効です。

《写真18》スケルトンに，ファイヤーボールは通用しない

ウイザード(WIZARD)

空中を飛びまわる魔剣とファイヤーボールで攻撃してくる魔法使いです。(**写真19**)。グリーン，パープル，ゴールドの3種類がおり，それぞれ攻撃力と耐久力に違いがあります。攻撃力はグリーン，パープル，ゴールドの順にファイヤーボールの発射回数が多くなります。とくにゴールドは殺されてもファイヤーボールを撃ち続けるという陰険（いんけん）なことをしてくるので要注意。ちなみに魔剣による攻撃力の違いは，各種類まったく差がありません。耐久力はクロービスの発射するファイヤーボールに対するものですが，グリーンとパープルはファイヤーボールで殺すことができません。ファイヤーボールで殺せるのはゴールドのみです。少ないときで2発，多

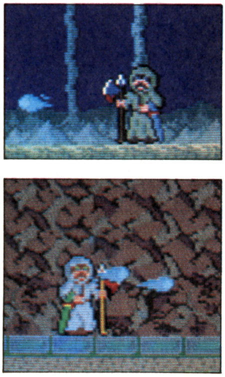
《写真19》ウイザード。魔剣がくせもの

いときで4発ぐらい当てれば十分です。それから，魔剣に舞い上げられたときは剣をむやみに振らないこと。下へ降りられなくなります。

シールドを持っていれば問題ありませんが，持っていないときはなるべく剣を振らずに下へ降りることに専念してください。また，ウイザードの近くへ降りるよりも，ウイザードから少しはなれた場所へ降りようとしたほうが速く降りられます。

ビショップ(BISHOP)

戦闘用の斧(おの)を持ち，ファイヤー　ボールによる攻撃もします**(写真20)**。グリーンとホワイトの2種類がいますが，ホワイトは遠くからでも一気に斧を突いてくるぐらいの違いしかありません。右へは移動しますが，左へは移動しないので，戦うなら左からのほうがよいのです。頭上からや背後からの攻撃に弱いため，かぶと割りで攻撃するのが一番安全です。



《写真20》ビショップ

ドラゴン(DRAGON)

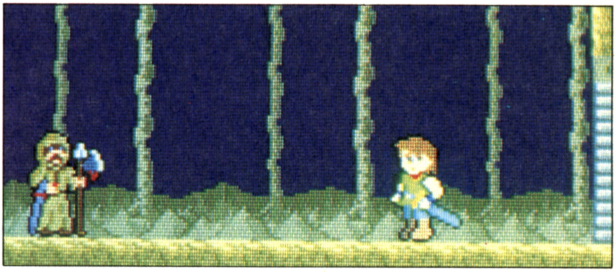
各ラウンドの最後に待ちかまえているのがドラゴンです**(写真21)**。このドラゴンを倒してセリアを救出することがクロービスの使命なのです。60～120または150のバイタリティを持ち，さまざまな攻撃方法でクロービスを殺そうとしてきます。グリーン，パープル，ゴールド，ブルーの4種類がおり，最初はグリーンですが，セリアを助けられなかったりすると**(写真22)**パープル，ゴールド，ブルーの順に変化します（ブルーのつぎはグリーンにもどる）。

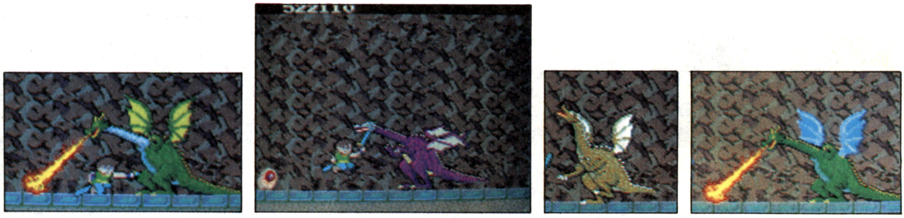
ドラゴンのバイタリティは普通に剣で切ったときは4，かぶと割りや垂直切りだと8減らすことができます。また，ドラゴンには弱点があり（全ラウンド異なる），そこを切ると通常の2倍のダメージを与えることができます。ファイヤーボールでドラゴンと戦うことも可能で，普通のファイヤーボールでは1発につき2，ファイヤーボールスペシャルは1回命中するごとに4のダメージを与えられます。ちなみにドラゴンの弱点へファイヤーボールを命中させても与えるダメージは変化しません。

《写真22》セ，セリア姫がさらわれていく～！

ドラゴン弱点表

ラウンド数	弱点
ROUND 1	頭
ROUND 2	右足
ROUND 3	右手
ROUND 4	尾
ROUND 5	右羽
ROUND 6	頭
ROUND 7	首
ROUND 8	胴体
ROUND 9	左手
ROUND 10	左足
ROUND 11	左羽
ROUND 12	なし





《写真21》大きな体をしている割に，さまざまなフォーメーションで攻撃してくるドラゴン

テクニック紹介

かぶと割り

普通にジャンプ（斜めジャンプも含む）したらスグにレバーを下にして剣ボタンを押すと，剣を真横につき出すことができます(**写真23**)。この方法だと通常の2倍のダメージを与えられます。つまり，2回切らないとやっつけられない敵でも，これなら一撃でやっつけられるのです。ドラゴン，ルームガーダー，モンスターのどれにも通用する重要なテクニックなので必ずマスターしてください。

垂直切り

2段ジャンプ（斜め2段ジャンプを含む）後，または高いところから落ちているときにレバーを下にして剣ボタンを押すと，剣を下に向けて出すことができます(**写真24**)。

このテクニックも敵に通常の2倍のダメージを与えることができますが，敵をやっつけたと同時に出現したアイテムを取ってしまうことがあるので，ルームガーターに対しては使用しないほうがグー。

壁くっつき

スケルトンやファフネルなどのルームガーダーと戦うときにシャッターや壁に背中をくっつけていると楽ですがこれをすばやくやる方法があります。

まず，くっつきたい壁に向かって斜めジャンプ。クロービスが壁にぶつかった瞬間にレバーを逆方向へ倒して壁に背中を向ける(**写真25**)！着地して成功！これがすばやくできるようになれば楽だし，スコアも上がるでしょう。

《**写真24**》これが垂直切り

ファイヤーボール・シールド

走行するクロービスがファイヤーボールより速いことを利用したテクニックです。まずファイヤー　ボールを発射。それをクロービスを走行させて追いかけ，追いついたら少し立ち止まり，再び追いかける(**写真26**)。これをくり返すことにより，前方からの敵に対してはまったくダメージを受けずに進行することができます。

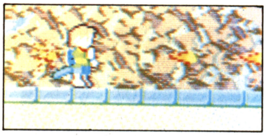
ケーブシャークをファイヤーボール1発で殺す方法

ケーブ　シャークは普通の方法ではファイヤー　ボールを2発当てないと殺せませんが，ファイヤーボール・シールドを上手に使うと1発で殺せるのです。やりかたは，ファイヤー　ボールを1発当てて，こんどはそれを追いかけてファイヤー　ボールにケーブシャークを当てるというものです。

ダメージを受けてもふっとばされない方法

クロービスはダメージを受けるとふっとばされるというとんでもない性質を持っていますが，ツタの地面に接する部分にしゃがんでいると，いかなるダメージを受けてもふっとぶことなく，じっと耐えてくれます。このテクニックも一見すると役に立たなそうですが，使いかたによっては驚くべき効果があります。

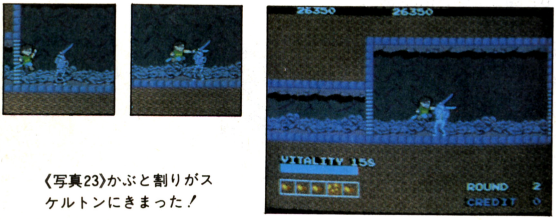
《**写真25**》壁くっつきもマスターしたいルームガーダー攻略テクニックだ



《**写真26**》そこドケ！そこドケ！ファイヤーボールといっしょに走るファイヤーボール・シールド

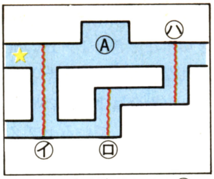
陰険(いんけん)殺し

ルームガーターもいる場所によっては背後からやっつけることが可能です(**写真27**)。ここでは代表的なやりかたを

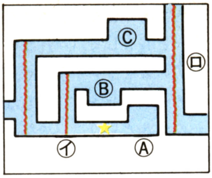


《**写真23**》かぶと割りがスケルトンにきまった！

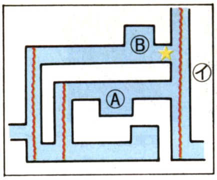
《**写真27**》うしろからザックリ！これが陰険殺しだ



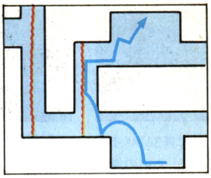
《第１図》陰険殺しその①



《第２図》陰険殺しその②



《第３図》陰険殺しスペシャル



《第４図》クロービスを無敵にする方法

二つ紹介します。

①：**第１図**の★印が自分の位置です。まず㋑へ降りて㋺をとおり，㋩へあがります。すると，なぜかルームガーターは左側を向いているので，ソッと近よりサクサクと切る。

②：**第２図**のまずⒶのルームガーダーをやっつけて，その部屋の右側の壁にさわります。そして㋑をあがるとⒷのルームガーダーは後を向いているのでやっつけます。さらに続けて㋺をあがると，Ⓒもうしろを向いているのでやっつけます。

陰険殺しスペシャル

まずルームガーダーに気がつかれないように**第３図**の㋑を通ってⒶの部屋へ入ること。入ったら部屋の右壁に向かって「壁くっつき」をし，レバーを下へ３～５回倒す（ここが重要！）。その後，真上２段ジャンプをすると部屋から出られるので㋑をとおってⒷの部屋へいくとルームガーダーはうしろを向いているのでやっつけます。

無敵のクロービス

ＲＯＵＮＤ４のＣ（奇岩山）やＲＯＵＮＤ９のＥ（奇岩山）で**第４図**のような地形が見つかればクロービスを無敵にすることができます。

矢印のように２回連続でジャンプしてツタにつかまり，少し登ったら右側に降りてすぐに斜め２段ジャンプをします。これが成功するとクロービスの敵に対する当たり判定がなくなるので絶対に死ななくなります。

しかし，敵との当たり判定もなくなるので，敵が殺せなくなるし，ラウンド・クリアもできなくなってしまいます。とにかくタイミングが難しいので何度もチャレンジしてください。

アイテム紹介

ルームガーダーを倒すとアイテムが一つ出現します。これらのアイテムは取らなければいけないものや取ってはいけないもの，いつ取るかが問題なものなどがあります。

★スクロール

いわゆる巻き物(**写真28**)。取るとファイヤーボールのストックが一つ増えます。ファイヤーボールのストックは画面下に表示されます（**写真29**)。ちなみに四つのファイヤー　ボールが回転するやつはファイヤー　ボール　スペシャルといいます。

★ジュエリー

取ると3000pts.の得点がもらえます(**写真30**)。それ以外の効力はナシ。

★薬

青くてバイタリティが30ふえるのと，同じく青くてバイタリティが60ふえるのと，赤くてバイタリティが30減るのがあります(**写真31**)。正式名称は青いのが「薬」，赤いのが「毒」。バイタリティが30ふえる薬と60ふえる薬は見ただけで区別できます（ある程度，慣れが必要）。

★マッシュルーム

バイタリティの容量を16だけふやすアイテム(**写真32**)。上限は256です。最初のほうのラウンドでは他のアイテムには目もくれずマッシュルーム集めに専念しましょう。

★セプター

これを持っているとセリアを助けることができます（ドラゴンにさらわれない)。他に所有しているスーパー　ソードを消滅させる力もあります（**写真33**)。

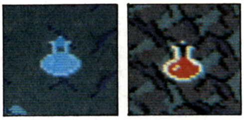
★シールド

ウイザードの魔剣やファイヤーボール，ビショップのファイヤーボールに当たってもバイタリティが減らないですむアイテムです(**写真34**)。ただし，敵のファイヤーボールに当たると１／128の確率でなくなります。所有しているクラウンを消滅させる力もあ

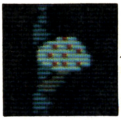
《写真28》ファイヤーボールが増えるスクロール

《写真29》ストックは画面下方に表示される

《写真30》3000ptsがもらえるジュエリー



《写真31》青は取る，赤は取らない！信号と同じだと思っておぼえよう。薬です



《写真32》バイタリティのもと！マッシュルーム

《写真33》セリアを助けたい人はセプターが必要

《写真34》バイタリティの減少をふせぐシールド

《写真35》セリアを助け，変化を楽しむために必要なクラウン

《写真36》2倍のパワーを持つスーパーソード

ります。

★クラウン

セプターと同じくセリアを助けることができます。他には，助けだしたセリアにキスしてもらえたり，セプターと共有しているとセリアの姿をドレス→ミニスカート→ビキニ→バニーガールというように変化させてくれます。所有しているシールドを消滅させる力もあります(**写真35**)。

★スーパーソード

最初から持っている剣の2倍の威力を持つ剣です(**写真36**)。高次元ラウンドではとくに役に立ちます。切れるものを切ったときは1/128の確率で，切れないものを切ったときは1／16の確率で，また切れないものを切ったときでもはね返された場合は1／64の確率でなくなります。所有しているセプターを消滅させる力もあります。

★　　　★

ドラゴンバスター豆情報

★ファイヤーボールスペシャルは対ドラゴン用の武器である。つまり，ドラゴン山でファイヤーボールスペシャルをケチってもしょうがないのです。また，ファイヤーボールスペシャルはドラゴンから離れて撃っても効果なし。なるべく近くで撃つようにすることです(**写真37**)。

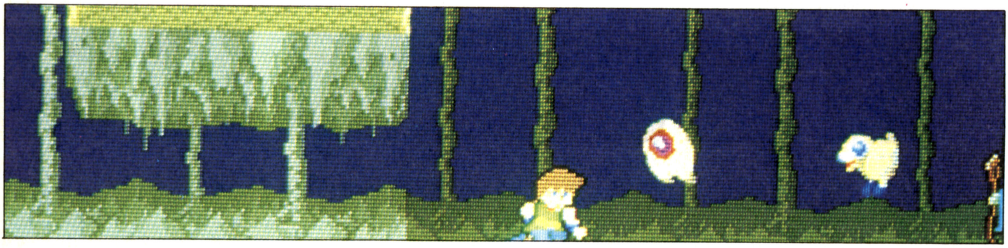
★ドラゴンを眠らせる方法については種々な情報がありますが，実はないのです。寝ているか(**写真38**)，起きているかは乱数で決められているため，テクニックではどうしようもありません。

★ルームガーダーはゲームをするごとに違っていますが，実はこれも乱数で決められています。ただし，どのルームガーダーも同じような確率で出現するようにしてあるようです。

★ROUND100へ行くと，GIVE UPと表示されますが，ゲームはそのまま続行されます。

《写真38》おやすみドラゴン

《写真37》ドラゴンにはファイヤーボールスペシャルで立向かえ！



ラウンド別ドラゴンバスター・マップ

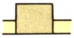
ラウンドごとに各面のマップやアイテムをまとめてみました。

マップの見かたはつぎのようになっています。

マップ

……通路

……つた


……部屋

……出口のある部屋（一つの面に二つあることもある）

……自分のスタート位置

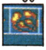
……縦通路

アイテム

+30
……バイタリティが30増える薬

+60
……　〃　60　〃

−30
……　〃　30減る薬


……ファイヤーボールスペシャル

……セプター

……クラウン

……シールド

……スーパーソード

……マッシュルーム

①→部屋の数

②→最短距離の部屋数（出口へ直行したとき必ず通らなければならない部屋数）

このゲームは，これから紹介する迷路と，そこに配置された，さまざまなアイテム，そしてたくさんのキャラクターが組合わさり，プレイするたびにドラゴンバスターの持つ，ふしぎなみりょくを感じさせてくれます。

各ラウンドを，このマップを参考にして，くまなくプレイしまくってみてください。

きっと新しい何かを感じ取ることができることでしょう。

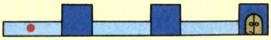
ドラゴンのバイタリティは，ファイヤーの持ち数をチェックするときに役立つと思います。

みなさんの全ラウンド・クリアを願っています。

ROUND−01

バイタリティ＝60
弱点　　　＝頭

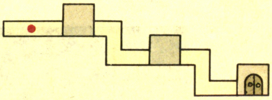
ROUND-1（A）



①＝3　②＝3

一直線の道ですから，そのまま進んでください。ルームガーダーは，ファフネルかスケルトンです。走りながら部屋に入り，部屋が明るくなった瞬間に「かぶと割り」をする，このタイミングはおぼえておいたほうがいいでしょう。はじめのころのラウンドは，これがかなり有効です。

ROUND-1（B）

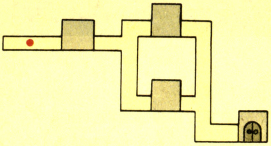


①＝3　②＝3

とにかく「かぶと割り」をマスターしなければ話になりません。部屋をクリアするごとにある縦の通路では「垂直切り」の感じをつかんでおいたほうがよいでしょう。上の廃墟（はいきょ）のほうが得点が少し高く，下の奇岩山

はファイヤーボールが一つ多いので，自分の好きなほうへ行ってください。

ROUND-1 (C)



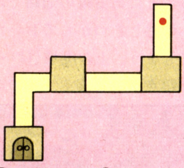
①＝4
②＝3

この面では「ファイヤーボールスペシャル」が1個でるので必ず取ってください。問題は一つ目の部屋をクリアしたあとにある2段ジャンプの場所です。何度も練習して確実にジャンプできるようにすること。もし失敗しても台やレバーをせめないようにしましょう。

ROUND－02

バイタリティ＝70
弱点　　　＝右足

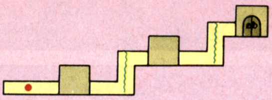
ROUND-2 (A)



①＝3　②＝3

特にありません。ヘビなどの小さいモンスターに気をつけて戦ってください。出口を発見してから部屋の真ん中にいるとケイブシャークはでません。これを利用してトイレへ行ったり，食事をしたりしないようにしてください。そう，君のことだよ！

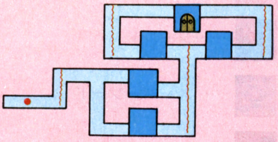
ROUND-2 (B)



①＝3
②＝3

この面も楽勝ですが，もたもたしていると，バットが出てきたり，ゴーレムになぐられてバイタリティが16も減ってしまったりするので注意してください。点数かせぎもほどほどにして出口へ急ごう。

ROUND-2 (C)

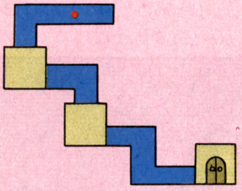


+30

①＝5
②＝3

スタート地点の右にある「つた」をのぼると横に下へ落ちる縦の通路があります。ここをワザと下に落ちて一つ目の部屋をクリアすると，右の「つた」の途中にある部屋のルームガーダーを背後から倒すことができます。近づきすぎて気づかれないように!!注意することは，部屋に入った瞬間に出現するヘビやリーペンです。そういったモンスターを倒してからルームガーダーをしとめましょう。

ROUND-2 (D)

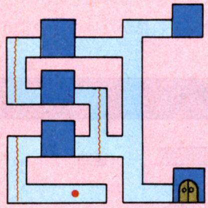


+30

①＝3
②＝3

先にキノコが出るか，バイタリティが30ふえる薬がでるかはまったくの乱数なので神様にでもお祈りしてください。部屋に入ったとたんに出現するヘビなどを先にやっつけてからルームガーダーを倒す基本も忘れずに！ファイヤーボールを使うのもいいでしょう。

ROUND-2 (E)



+30

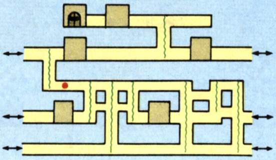
①＝5
②＝2

この塔は来てもしょうがないでしょう。上の奇岩山へ行ってキノコを取ったほうがりこうです。と，いうことで部屋に入ったとたんにでてくる小さなモンスターに気をつけて，セプターと薬を取ったらすぐに出口へ行くこと。無理して全部の部屋をまわることはないのですから。

ROUND－03

バイタリティ＝80
弱点　　　＝右手

ROUND-3 (A)



+30　①＝6
②＝3

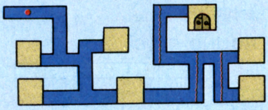
シャッターは閉まらないし，モンスターは沸いてでるとんでもない面です。ファイヤーボールを一つ撃ってからそれを追いかけるような感じで部屋に入ると楽にモンスターを全滅させられるのでうまく使うこと。また，スタート地点のすぐ上にある部屋のルームガーダーは背後からやっつけられます。やりかたは，すぐ右にある「つた」を途中まで降りて部屋を画面から消したらまた上へあがります。するとルームガーダーの位置が変わるので背後から近づいてやっつけてください。くれぐれも近づきすぎないように。

ROUND-3（B）

+30
①＝5　②＝5

他に「スーパーソード（剣）」や「シールド（盾）」がでる場所があるからといってここに来ない人がいますが，この場所はファイヤーボールスペシャルやキノコ，薬も出るのです。乱数でなくなるスーパーソードやシールドは信用できん！という人におすすめです。

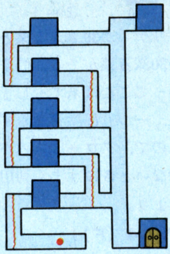
ROUND-3（C）



+60　①＝7
②＝2

この面では「シールド（盾）」がでます。1か所だけ斜め2段ジャンプしなければならない場所があるので確実にジャンプしてください。ここででる薬はバイタリティが60もふえるので，でたからといってすぐに取らずにバイタリティが70ぐらいになったら取るようにしたほうがよいでしょう。

ROUND-3（D）



①＝7
②＝2

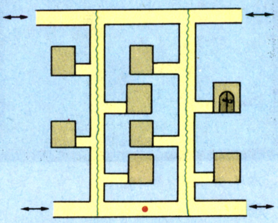
スーパーソードへの道のりは長いのです。五つの部屋をクリアしなければならないだけでなく，恐怖の斜め2段ジャンプが待っているのですから。でもスーパーソードを使ってルームガーダーやドラゴンをバサバサと切り進むのは気持ちがいいんだよね。

ROUND-3（E）

+30　①＝5
②＝5

一直線に部屋が続いています。やたらとでてくるイノサイに腹を立てずにガンバルべし。「セプター」を取ればセリア（お姫さまの名前）を助けだせるのさっ！バイタリティが30ふえる薬もでるので楽勝です。

ROUND-3（F）

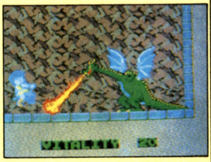


+30
①＝8　②＝1

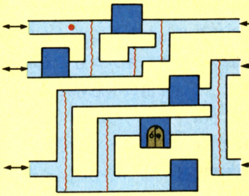
この面では，ファイヤーボールスペシャルやバイタリティが30ふえる薬，キノコがでます。クロービス（主人公の名前）のバイタリティの残りを頭に入れながら，できる限り多くの部屋をまわったほうがいいでしょう。ここでもほしいアイテムを取ったら出口へ行くほうが安全です。

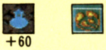
ROUND－04

バイタリティ＝90
弱点　　　＝尾



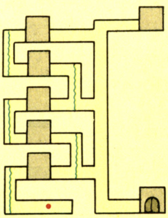
ROUND-4（A）




+60　①＝5
②＝2

部屋が五つありますが，そのうちルームガーダーを背後からやっつけられる部屋が三つもあります。一つはスタート地点のすぐ右側にある部屋です。これはすぐに部屋に入らずに「つた」を登り降りして，部屋の反対側に出ればよいのです。他の二つは別のページのテクニック紹介を読んでください。

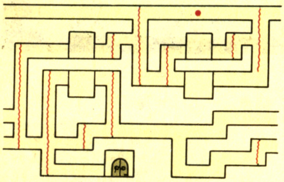
ROUND-4（B）



+30　+30
①＝7　②＝2

ファイヤーボールスペシャルがでる面です。無理をしないでファイヤーボールスペシャルを取ったら，すぐに出口へ行くのがいいでしょう。薬が二つ出るので楽といえば楽ですが，点数かせぎをしすぎてバイタリティを減らさないようにしてください。

ROUND-4（C）

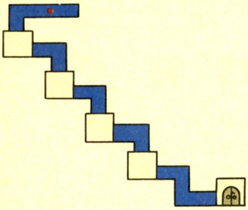


−30

①＝5
②＝2

でた――っ。バイタリティが30も減ってしまう恐怖の「赤い薬」。かぶと割りや，垂直切りでルームガーダーをやっつけたりしたときにウッカリ取ってしまうのです。キノコもでるけど，より道しないで出口へ急いだほうがよいでしょう。

ROUND-4（D）

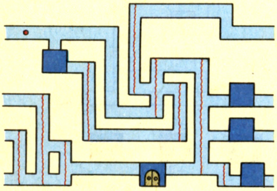


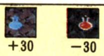
+60

①＝5
②＝5

この面ではキノコとバイタリティが60もふえる薬がでます。キノコより先に薬がでたからといって，ゴーレムになぐられたり，スネークにかみつかれたりしてわざとバイタリティを減らすというバカなマネはしないように。

ROUND-4（E）



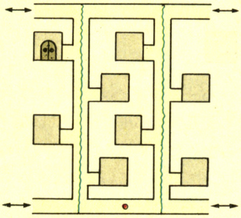


+30　−30

①＝5
②＝1

バイタリティが30ふえる薬とバイタリティが30減る薬がでる面ですが，ハッキリいってここは来てもしょうがない所です。一つも部屋を通らずに出口へ行けるので，クロービスのバイタリティが少ないときにうまく利用するといいでしょう。

ROUND-4（F）



+30　+30　−30

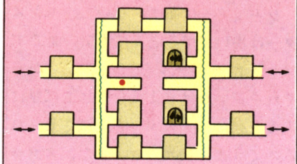
①＝8
②＝1

バイタリティが30ふえる薬が二つもでるので全部の部屋をまわるのは簡単でしょう。シールドを持っているときは，クラウン（王冠）を取らないように気をつけてください。ファイヤーボールスペシャルを取ったらすぐに出口へ行くのが一番安全ではありますが……。

ROUND－05

バイタリティ＝100
弱点　＝右羽

ROUND-5（A）



+30　+30　+60　−30

①＝12
②＝3

バイタリティが60ふえる薬が一つと30ふえる薬が二つもでる面です。クロービスのバイタリティの残りをよく考えて薬を取るようにしましょう。それから，この面は出口が二つあります。ルームガーダーを見て，簡単にやっつけられるほうを選びましょう。

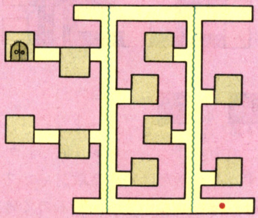
ROUND-5（B）

+30

①＝5
②＝5

一直線に部屋が続いています。イノサイがたくさんでてきますので，つっつきまわされてバイタリティを減らさないように。イノサイをやっつけるタイミングをつかんだ人には楽勝でしょう。ちなみに，この面ではバイタリティが30ふえる薬とキノコ，セプターがでます。

ROUND-5（C）



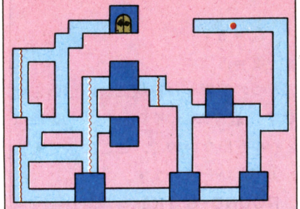
+30　+60

①＝10
②＝2

シールドがでるので，シールドを持っていない人は必ず取りましょう。バイタリティが60ふえる薬と，30ふえる薬が一つずつでるので全部の部屋をまわることは簡単です。シールドを取っ

たらすぐに出口へと向かったほうがいいでしょう。

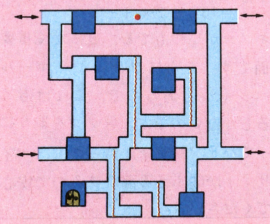
ROUND-5（D）



+30　+30
①＝7
②＝3

右の縦の通路を降りてすぐにある斜め2段ジャンプの場所で失敗しないように。もし失敗すると下の三つ部屋を続けてクリアしなければならなくなります。シャッターが閉まらないのでルームガーダーをとびこして逃げてしまうのもいいでしょう。

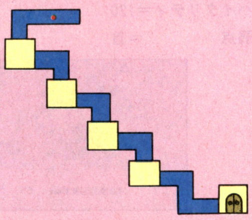
ROUND-5（E）



+60
①＝8
②＝3

部屋をまわる順序をまちがえると，まわれなくなる部屋がでてくるので気をつけてください。ファイヤーボールスペシャルを取ったらすぐに出口へ行くのがいいでしょう。でも，バイタリティが60ふえる薬はすごく便利ですよ。

ROUND-5（F）

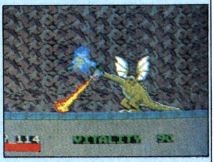


+30
①＝5　②＝5

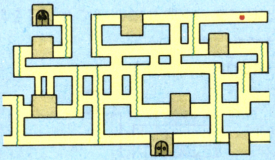
とくに，どうということのない面です。階段状の一方通行に部屋が続いていますので，そのとおりに進んでください。アイテムは，セプターとキノコ，30ふえる薬の三つです。

ROUND－06

バイタリティ＝100
弱点　　　＝頭



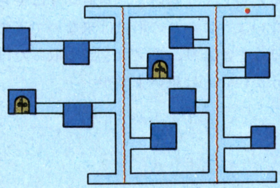
ROUND-6（A）



+30　−30
①＝8　②＝2

ファイヤーボールスペシャルとシールドがでます。赤い薬を取らないようにすることと，迷路に迷わないように注意しましょう。このタイプの迷路はめずらしいので一度は行ってみるのもいいと思います。ややこしいのに部屋の数は，たったの八つです。

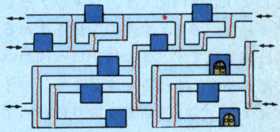
ROUND-6（B）

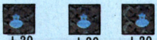


+30　+30　+60　−30
①＝10　②＝1

この面では，薬がたくさんでます。バイタリティが30ふえる薬が二つ，60ふえる薬が一つ，30減る赤い薬が一つ合計四つもでるのです。シャッターが閉まらない面ですが，楽に全部の部屋をまわれるでしょう。出口は二つあるので楽なルームガーダーのほうへ行ってください。

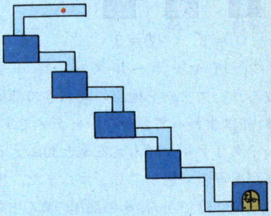
ROUND-6（C）




+30　+30　+30
①＝10　②＝2

シャッターの閉まらない面ですからすぐ出口へ行くほうがいいでしょう。薬が三つもでるからといってムリに戦わないように。とにかく，バイタリティを温存することが，この面の課題です。

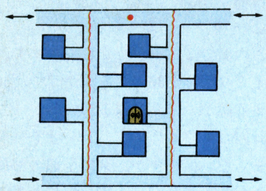
ROUND-6（D）



①＝5
②＝5

階段状に落ちていくタイプ。何も出ないので行ってもしょうがないでしょう。このタイプの面は点数かせぎには，もってこいだけど。

ROUND-6（E）

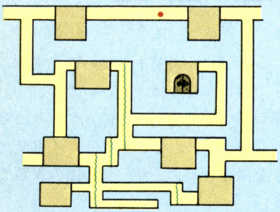


+30　+30　−30　−30

①＝8　②＝1

バイタリティが30減る薬が二つもでてしまう恐怖の面です。シャッターも閉まらないので，全部の部屋をまわるのは無意味です。すぐに出口へ向かいバイタリティを温存しましょう。バイタリティが30ふえる薬を取りにいって逆にバイタリティを減らしてしまったというのは，よくあることです。

ROUND-6（F）

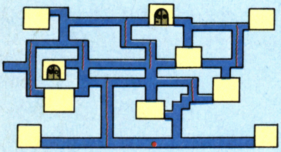


+30　+60

①＝8　②＝3

ファイヤーボールスペシャルを取ろう。スタート地点の両わきの部屋は，先にまわっておかないとダメです。バイタリティが60ふえる薬と30ふえる薬があるので簡単でしょう。また，出口を見つけてから，その部屋の真ん中あたりにいると下の通路でケイブシャークの運動会がはじまります。

ROUND-6（G）

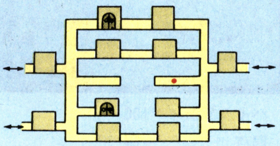


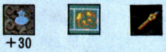
+30

①＝10　②＝2

ファイヤーボールスペシャルがでる面です。キノコやバイタリティが30ふえる薬もあることだし，全部の部屋をまわっても損しないでしょう。ファイヤーボールスペシャルは後半のラウンドで絶対に必要となるので今のうちにためておこう。えっ？後半のラウンドへ行けない？ウ〜ム，それは問題だ。

ROUND-6（H）



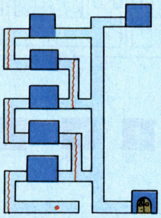


+30

①＝12　②＝3

この面も出口が二つあります。ファイヤーボールスペシャルを取ったらすぐに出口へ行くパターンがベストですが，バイタリティの残りがある人はセプターを取りにいってセリアを助けてあげましょう。

ROUND-6（I）

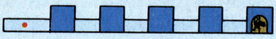


−30

①＝7　②＝2

スーパーソードがでるっ！　セプタもあるので，スーパーソードが取れなかったときのために取っておきましょう。バイタリティが30減る薬を取ると苦しくなるので，垂直切りはやらないように。この塔には来ないで下のほうをまわり，キノコを二つ取ったほうがいいとは思いますが……。

ROUND-6（J）

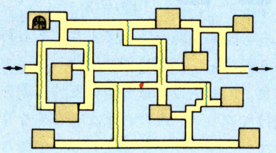


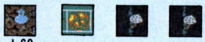
①＝5

②＝5

五つの部屋が一直線に続いている面です。薬やファイヤーボールスペシャルも出ないので，ここにきてもしょうがないと思います。

ROUND-6（K）





+60

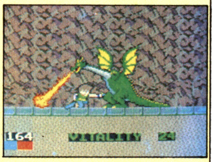
①＝10　②＝1

キノコが二つもでる，とにかく重要な面です。さらにファイヤーボールスペシャルもあるので，これはもう来るしかないのです。キノコを取りにいってバイタリティが減っても，バイタリティが60ふえる薬があるので安心してください。

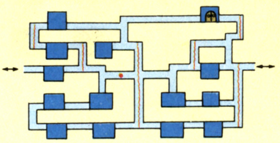
ROUND−07

バイタリティ＝120

弱点　＝首



ROUND-7（A）

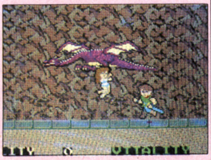


①＝14　②＝1

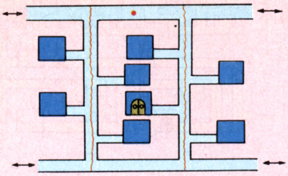
ラウンド7はこの面だけしかありません。そのため（か，どうかはしらないが）内部が少しややこしくなっています。スーパーソードを持っている人は斜め2段ジャンプを2回するだけで，そのまま出口へ行くことができます。また，この面のいいところは，さまざまなアイテムがでることです。ウイザードがにがてな人はシールドを，バイタリティをふやしたい人はキノコ，ドラゴンがにがてならファイヤーボールスペシャルを取りに行きましょう。それからセリアが好きな人はクラウンとセプターを忘れずに！

ROUND−08

バイタリティ＝120
弱点　　　＝胴体



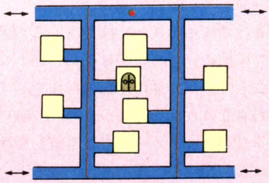
ROUND-8（A）



①＝8　②＝1

手抜きのラウンド8！ほとんどが同じ面ばかりなのです。それだけに注意しなければばならないのは出口が全部違うところです。ここではバイタリティが30減る薬が二つもでてしまうので，すぐに出口へ行きましょう。点数かせぎをしたい人やクラウンを取ってセリアとムフフ♡をしたい人は気をつけてください。

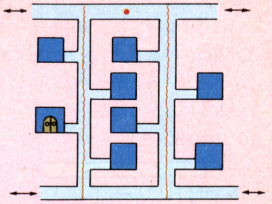
ROUND-8（B）



①＝8　②＝1

シャッターが閉まらない面です。こういったシャッターが閉まらない所で注意する敵はファフネルです。ファフネルが部屋からでて通路まで来てしまったらすぐに逃げてください。無理に戦うと，ファフネルと通路の間にクロービスがハマッてしまい，バイタリティがものすごく減ったりするからです。ファフネルがいたらファイヤーボールでやっつけるのもよいでしょう。

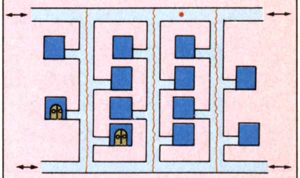
ROUND-8（C）

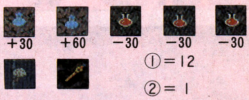


①＝8
②＝1

バイタリティが30減る薬とセプターがでる面です。部屋に入った瞬間に，いきなりモンスターが出現してくるのでやっかいです。すぐに出口へ行って，バイタリティを温存していく作戦がベストでしょう。

ROUND-8（D）

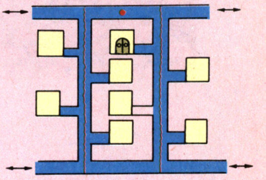




①＝12
②＝1

この面ではバイタリティが30減る薬が三つもでるので，すぐに出口へ行ったほうがいいでしょう。かぶと割りや垂直切りでルームガーダーをやっつけた瞬間に取ってしまうことがあります。キノコやセプターに目がくらんでバイタリティを減らさないようにしてください。

ROUND-8（E）

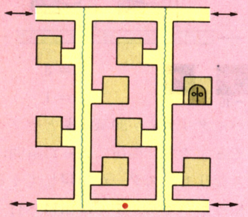


①＝8　②＝1

バイタリティが30ふえる薬が三つも

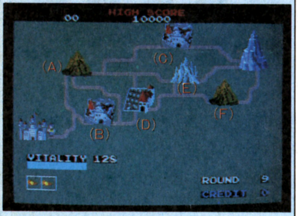
でます。減ってしまったバイタリティを回復させるにはもってこいの面ですが，いい気になってルームガーダーと戦い，逆にバイタリティを減らしてしまい，ゲーム・センターの笑い者にならないようにしてください。

ROUND-8（F）



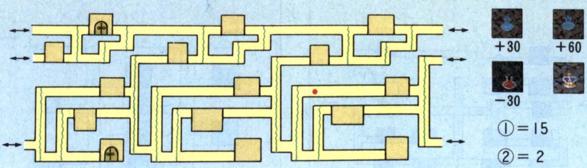
ファイヤーボールスペシャルが一つしかでない面です。しかし，ファイヤーボールスペシャルのありがたさは後半の面になるほど，わかってくるので取れるときに取っておくこと。この面のあとはすぐにドラゴン山なのでバイタリティをムダにしないようにしましょう。

ROUND－09



バイタリティ＝100
弱点　　　＝左手

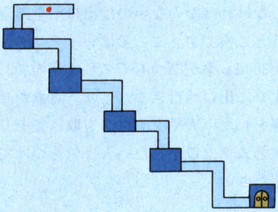
ROUND-9（A）

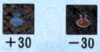


①＝15
②＝2

シャッターは閉まらないし，部屋に入った瞬間にモンスターがでてくるしとんでもなくむずかしい面です。セプターやキノコがでるからといって，全部の部屋をまわろうなどというバカな考えは，くれぐれも起こさないようにしてください。さもないとバイタリティがいくらあってもたりませんぞ。

ROUND-9（B）

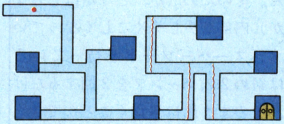




①＝5
②＝5

階段状に落ちていく面です。このタイプの面のいいところは絶対に迷わないことですが，逆に全部の部屋を必ずまわらなければならなかったり，戦いたくないルームガーダーとも戦わなければならないし，薬をあとで取るということもできないなど悪い点が非常に多いのです。

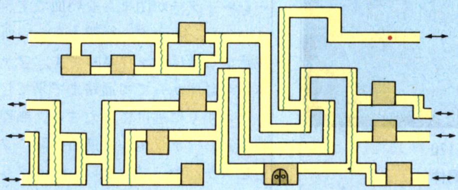
ROUND-9（C）

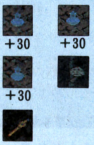


①＝7
②＝2

ファイヤーボールスペシャルが出る面です。縦の通路を降りてすぐ右側に斜め2段ジャンプする場所があるので注意するところはそこだけです。ここでジャンプに失敗するとファイヤーボールスペシャルが取れなかったりするので気をつけてください。

ROUND-9（D）

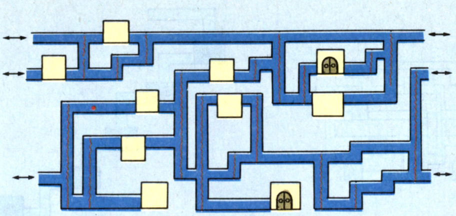




①＝10
②＝1

他の部屋を一つも通らずに出口へと行ける面です。バイタリティの少ない場合は，すぐに出口へ向かいバイタリティを節約しましょう。また，バイタリティによゆうのある人は全部の部屋をまわったほうがいいでしょう。キノコもでるし，バイタリティが30ふえる薬も三つあるのですから。

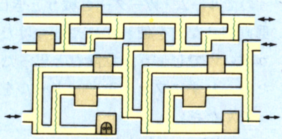
ROUND-9 (E)



①=10
②=1

ファイヤー・ボール・スペシャルと薬，キノコがでます。ちょっと見るとややこしそうですが，これに似たパターンの迷路はよくあるのでおぼえてしまったほうが楽です。他の部屋に全然入らずに出口へ行くこともできます。うまく利用しましょう。

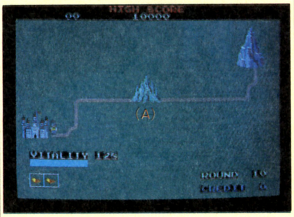
ROUND-9 (F)



①=10　②=2

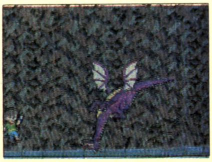
何とバイタリティが30ふえる薬が三つ，60ふえる薬が一つでます。こういった場所ではバイタリティの残量を気にしないで戦うことができます。できれば全部の部屋をまわってルームガーダーを倒しまくり，点数をかせぎましょう。

ROUND−10

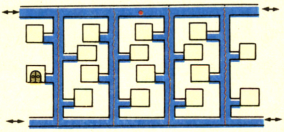


バイタリティ＝110

弱点　　　＝左足



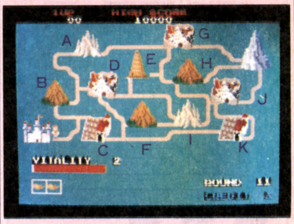
ROUND-10 (A)



①=16　　②=1

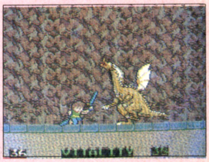
部屋が16もある，とても広い面です。でるアイテムは，ファイヤー・ボール・スペシャル，キノコ，クラウン，セプター，シールド，バイタリティが30ふえる薬，30減る薬，60ふえる薬というようにスーパー・ソード以外のアイテムはすべてあります。無理をしないで，じっくり部屋をまわろう。

ROUND−11

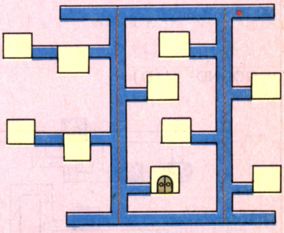


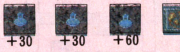
バイタリティ＝120

弱点　　　＝左羽



ROUND- 11(A)

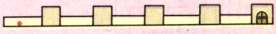




①=10　②=1

この面では，ファイヤー・ボール・スペシャルがでます。後半になるとドラゴンが非常に強くなるため，ファイヤー・ボール・スペシャルだけがたよりなのです。ここではバイタリティが30ふえる薬が二つ，60ふえる薬が一つあるので，全部の部屋をまわるのは簡単だと思います。

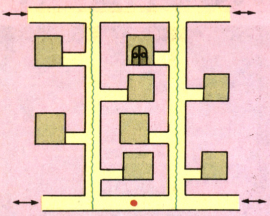
ROUND- 11(B)



①=5
②=5

五つの部屋が一直線に並んでいます。でてくるアイテムはファイヤー・ボールだけです。簡単だからといって気をぬかないほうがいいでしょう。とにかく後半の面ではバイタリティをムダにしてはいけないのです。

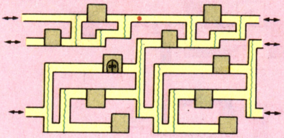
ROUND- 11(C)



①＝8　②＝1

バイタリティが60もふえてしまう薬が三つでてしまうリッチな面です。すべてのルームガーダーを倒して点数をかせぐのもいいし，いきなり出口へ向かいプレイ時間を短縮させるのもいいでしょう。出口を見つけた後に薬を取りにいき，ケイブ・シャークにかまれて余計バイタリティを減らしてしまったなどということはしないように！

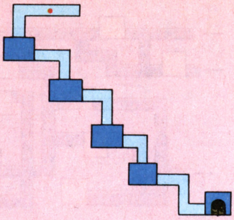
ROUND- 11(F)

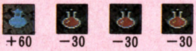


①＝10
②＝2

よくあるタイプの迷路です。背後から陰険にルーム・ガーダーを殺すことのできる部屋が六つもあるので，安全にゲームを進めたい人や，すぐなくなるためスーパー・ソードが信用できない人は，ここでファイヤー・ボール・スペシャルを取るようにするとよいでしょう。

ROUND- 11(G)

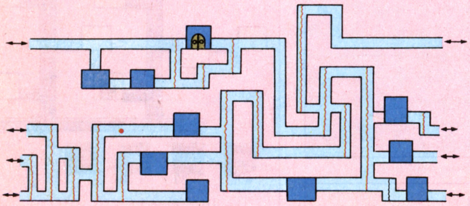




①＝5　②＝5

おなじみの階段状に落ちていく面です。バイタリティが60ふえる薬が一つ出ますが，30減る薬が三つもでてしまうのでルーム・ガーダーと戦うときは，垂直切りなどを使わずにやっつけたほうがいいでしょう。危険だと思ったらためらわずにファイヤー・ボールを使ってください。

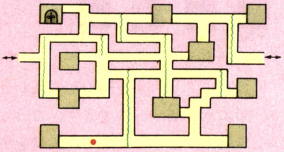
ROUND- 11(D)

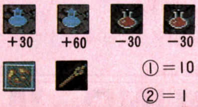


①＝10
②＝2

ファイヤー・ボール・スペシャルが三つもでるので，必ずまわらなければならない部屋の一つです。部屋に入ると小さなモンスターが大量に出現するので，ファイヤー・ボールを1発撃っておくのもいいでしょう。スーパー・ソードを取りたい人は，この面で無理をせずにバイタリティを温存する必要があります。

ROUND- 11(H)

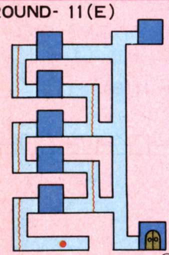




①＝10
②＝1

このタイプの面はいくつかありますが，一部が微妙に違うことに注意してください。ここもシャッターが閉まらないのでルームガーダーとの戦いに苦戦するかもしれませんが，ぜひともファイヤー・ボール・スペシャルがほしいところです。スーパー・ソードを持っている人はすぐ出口へ行くのもよいと思います。

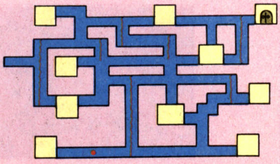
ROUND- 11(E)

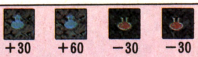


①＝7
②＝2

スーパー・ソードがでます。ハッキリいって，ファイヤー・ボール・スペシャルを持っていればスーパー・ソードはなくても平気なので，無理して取る必要はないのです。プレイ時間を短縮したい人や，敵を切りまくる快感を味わいたい人は別ですが……。途中でバイタリティが30ふえる薬が一つでることもお忘れなく！

ROUND- 11(I)



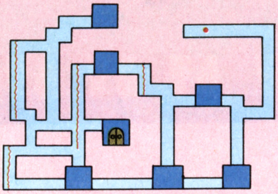


+30　+60　−30　−30

①＝10
②＝3

キノコやクラウン，バイタリティが30ふえる薬，60ふえる薬がでる面ですが，バイタリティが30減ってしまう薬が二つもでるうえに各部屋のシャッターが閉まらないので無理して全部の部屋をまわることもないでしょう。とにかくバイタリティをたいせつにしてください。

ROUND- 11(J)

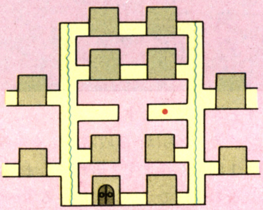


+30　+30　−30

①＝7　②＝3

ラウンド5のところでも書きましたが，最初の斜め2段ジャンプで失敗すると一番下の三つの部屋を必ず通らなければならなくなってしまいます。自分なりの斜め2段ジャンプのやりかたで確実にクリアしていってください。

ROUND- 11(K)



+30　+30　+30　+30　+60

−30　−30　−30

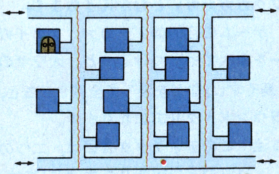
①＝12　②＝2

出口のある部屋を数えないと部屋は11あることになりますが，ここででるアイテムはファイヤー・ボール・スペシャル一つと薬が八つもあるのです。その中でバイタリティが30減る薬が三つ。そのことをよく頭に入れて部屋をまわるようにしてください。

ROUND−12

バイタリティ＝150
弱点　　　＝なし

ROUND-12 (A)



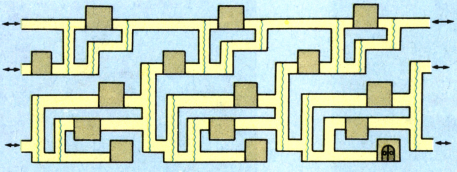
+30　+30　+30　+60

−30

①＝12　②＝1

12部屋もあるかなり広い面です。スーパー・ソードを持っている人はすぐに出口へ行ったほうがいいのですが，持っていない人は対ドラゴン用にファイヤー・ボール・スペシャルを取りにいきましょう。シャッターは閉まりませんが，薬がいくつもでるのでなんとかなるでしょう。

ROUND-12 (B) ※文章は右上です。↑



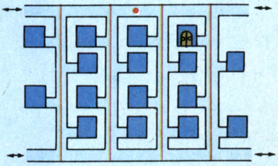
+30　+60

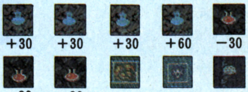
−30

①＝15
②＝2

15部屋もあるし，一見するとややこしそうですが，やりかたによっては半分以上の部屋のルームガーダーを背後からやっつけることができるのです。ただし，他の部屋を通らずに出口へ直行！ということができないという欠点があることも忘れないでください。

ROUND-12 (C)





+30　+30　+30　+60　−30

−30　−30

①＝16
②＝1

ラウンド12の最後に待ちかまえているのは 20部屋もある面です。ファイヤー・ボール・スペシャルを二つ以上持っている人やスーパー・ソードを持っている人はすぐに出口へ。そうでない人はファイヤー・ボール・スペシャルを求めてさまよい歩いてください。このラウンドをクリアするとラウンド9へもどります。10000000点は目前だ！

Dig Dug II®

元祖ディグダグから発展したディグダグIIのプレイ場面は地中から，海上にうかぶ島へと変わりました。主人公のディグダグはポンプをドリルに持ち変え，プーカァ，ファイガーを「プクプクガガガガ」とむかえうちます。

ゲームの目的はプーカァ，ファイガーをすべてやっつけること。大ワザの「島くずし」などを使って全滅させると，ラウンド・クリアになります。

※注：このディグダグIIには，二つのバージョンがあります。本記事は，はじめに発表されたものです。

Dig Dug II 攻略テクニック

㊧テクはプクプクポン

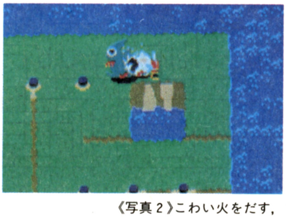
ディグダグは，あのプーカァ（**写真1**），ファイガー（**写真2**）をふくらますテクニック，陰険（いんけん）打ち（**写真3**），チクとさし，プッとさし，プクプク，ふとらせておく，2匹足止め等々のテクニックを，そのまま使えます（**写真4**）。

やはりディグダグはこれらのテクを忘れてはいなかったのです。

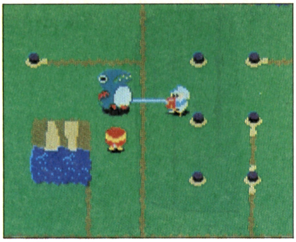
ボタンは二つあり，一つは地面に穴をあけるドリル，もう一つはShootボタンでプーカァやファイガーをふくらますときに使います。

プーカァたちは，3段階にふくらみ，もう1回ふくらますと破れてしまいます。この手段でラウンドにいるすべてのモンスターをやっつけてもいいのですが，得点が低いのでそれではハイスコアの望みはありません。

《写真1》プーカァは，あいかわらずピョンピョンはねるひょうきんもの



《写真2》こわい火をだす，ファイガーも元気してます！ツバサが白くなるのが火をだす合図



《写真３》ヒビ割れをへだてて
陰険打ちもできる

プーカァはプクプクポンでやっつけると200pts。ファイガーは，上下からやっつけると200pts，横からやっつけると400ptsという配点になっています。

大ワザさくれつ「島クズシ」

ディグダグでは高得点をねらうために「岩つぶし」という手がありましたが，IIでは「島クズシ」というテクニックを使います。島の上にはクイがあちらこちらに打ってあります。

このクイからは，全方向に地面があれば，４方向にヒビを入れることができます(**写真５**)。このヒビをつないでいって，島が分裂(ぶんれつ)すると，面積の小さいほうがくずれて，その上に乗っていたモンスターが島ごと水の中へまっさかさま！　そして１匹1000ptsから10匹80000ptsまでの高得点がもらえます(**写真６**)。

また，モンスターがいる，いないに関係なく100pts入ります。

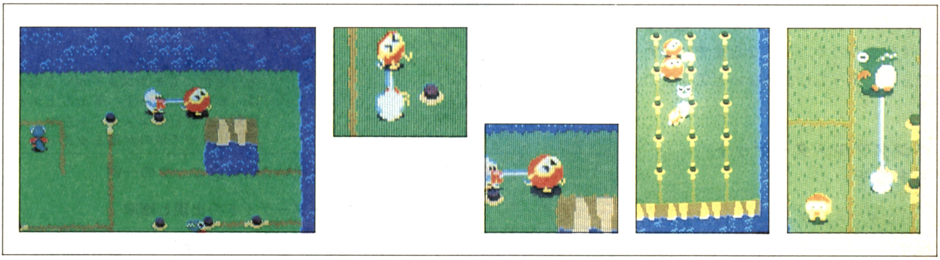
島をくずすと，ディグダグはふちのところでオットットと落ちそうになるので，すかさずレバーを陸のほうに倒しましょう。とにかく，モンスターをまとめると

１匹＝　1000pts
２匹＝　2000pts
３匹＝　4000pts
４匹＝　7000pts
５匹＝10000pts
６匹＝15000pts
７匹＝20000pts
８匹＝30000pts
９匹＝50000pts
10匹＝80000pts

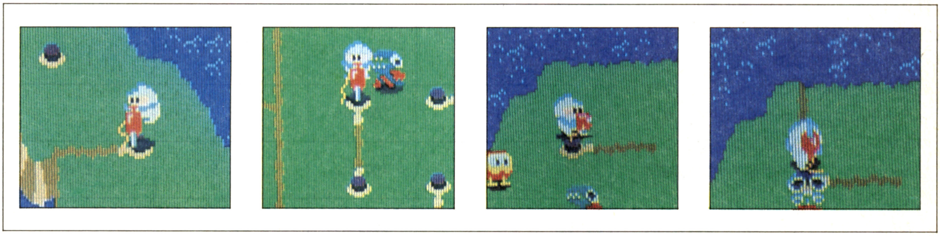
というぐあいに，たくさん落とせば落とすほど高得点になりますが，モンスターをいっぺんに落とすには，各ラウンドごとにモンスターを集め，ワナを作る必要があります。

モンスターは，地面に入ったヒビの上を歩くことができない性質があります。自分がヒビの上にいたり，ヒビをはさんだ反対側などにいると目変化して通りぬけます。その場合，スピードはかなりおそくなります。

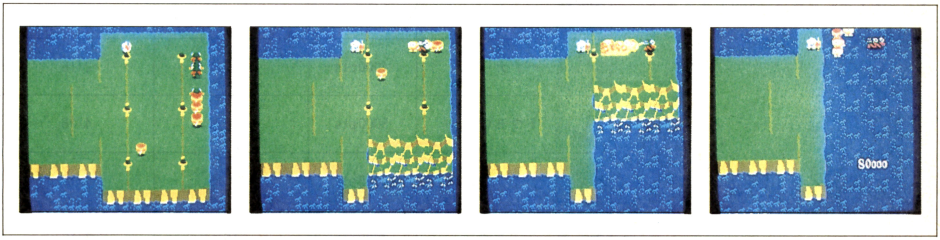
これを利用して，１本の長いタテ線



《写真４》足止めテクニックはディグダグそのままに使えるぞ



《写真５》新大ワザ！ 島くずしはドリルをクイにガガガと打ち込む！ ヒビの割れる方向は，ディグダグが向いている方向になる



《写真６》みごと決まった大量落とし

を作り，そこを上下に行ったり来たりしていると，モンスターがだんだん集まり，列になってしまうので，そこを一気に落とすのです(**第１図**)。

ただし，ファイガーには注意する必要があります。列になってしまえばだいじょうぶですが，集まってくるときにファイヤーを出してきます。

また，モンスターは，ディグダグがヒビの上か下のはじっこにいると，上下からタテに目変化してきます。これにも注意しましょう。できるだけはじはさけたほうがよいのです。

なお，この「モンスター集め」のテクニックはタテのヒビならできますが，横向きのヒビではできません。

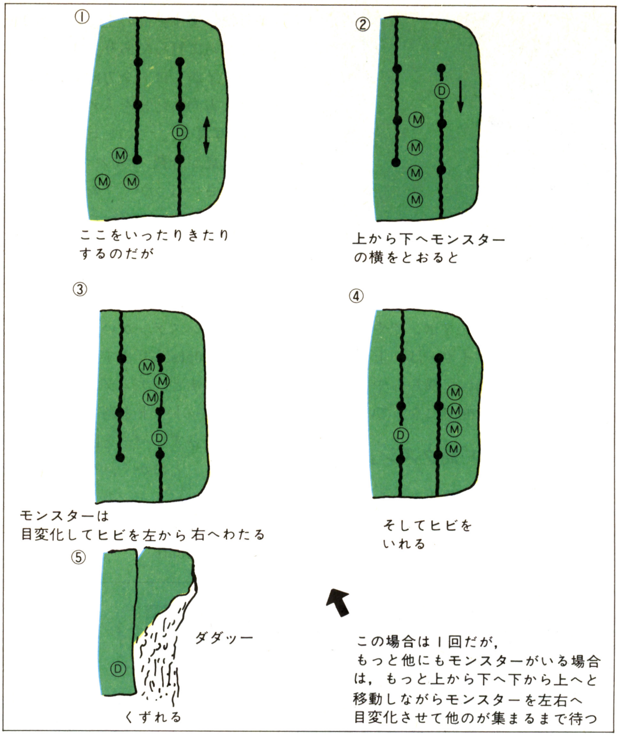
各ラウンドとも，一定の時間がたつとモンスターが怒りだしてスピードが上がってしまいます。このスピードが上がるまでの時間は，面を追うごとに短くなります。後半のラウンドでは，ディグダグよりもモンスターが速くなってしまうので，速くなるまでにタテのヒビを作ってしまわないとアウトです。

ベジタブル・ターゲットもあるぞ

ベジタブル・ターゲットは，島の一部分を３か所くずせば，画面内にでます。これもラウンドが進むにつれて高得点になっていきます(**第１表**)。

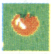
とにかく高得点をだすためには，各ラウンドごとに島クズシ全滅パターンを作ることが必要です。ただし，ラウンドの中には，ファイガー，プーカァの配置が，だいたい同じようなところも多いので，全滅させるワナは毎回同じでもいいでしょう。

また，スコアのカウンターは100万点でストップしてしまうので，全32面までいかなくても点だけは100万点をこえてしまいます。



《第１図》モンスターをさそいこむテクニックの一例

《第１表》ベジタブル・ターゲットの出現と確率

	得　点	出現ラウンド数	17ラウンド以降の出現確率
カ　ブ	400pts	1	
キノコ	600pts	2	1/16
ナ　ス	800pts	3	
 トマト	1000pts	4，5	2/16
スイカ	2000pts	6，7	
ブドウ	3000pts	8，9	
バナナ	4000pts	10，11	2/16
トウモロコシ	5000pts	12，13	4/16
パイナップル	6000pts	14，15	4/16
トロピカルドリンク	7000pts	16	3/16

ラウンド（ROUND）別 大量得点テクニックの例

他にもやりかたはいっぱいあるよ！

ROUND 1

プーカァ：2
全滅点：7,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝カブ

このラウンドは最初なので，いろいろな落としかたがありますが，モンスターがのろいので，どんなやりかたでもよいでしょう。だいたい，右のほうで三つのブロックを小さく落としてカブ（ベジタブル・ターゲット）を取り，左半分で4匹いっぺんに落とすのがオーソドックスなやりかたです。

ROUND 2

プーカァ：2
全滅点：7,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝キノコ

このラウンドは，あまり点を考えないなら，スタート位置のまわりにあるヒビをつなげてしまえば，3匹はすぐに落ちてしまい，もう1匹も，プクプクポンを使ってすぐにやっつけられます。高得点を取りたい場合は，右下にヒビⒶを入れ，その上でシュート・ボタンを押して4匹をふくらましておいて，Ⓕのヒビを入れ，右下をくずし，4匹ともども落としてしまいます。これで7000pts！　でもあまり無理にやらないほうが安全です。

ROUND 3

プーカァ：3
全滅点：7,000pts　ファイガー：1
ベジタブル・ターゲット＝ナス

このラウンドは，すぐにⒶ，Ⓑのようにヒビを入れてしまい，■の部分を三つ別々に落としてナスを取り，その右に，Ⓒ，Ⓓのヒビを加えた長いタテヒビを作ってモンスターを目変化させて，みんな集まってきたら，Ⓕにヒビをタテに入れるとみごとにドッポーン。（注）最後に横に入れるとディグダグも海に落ちてしまいます。

ROUND 4

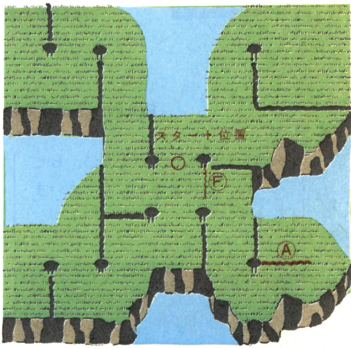
プーカァ：3
全滅点：4,000pts
ベジタブル・ターゲット＝トマト

このラウンドでは，はじまってすぐ右へ行き，右下にいたプーカァをプクプクでふとらせておき，ヒビⒶを入れてから，[A]地点にいると，プーカァが[B]地点にたまるので，上に上がってフェイントをかけ，プーカァがせまってきたら下がって左へヒビをこえて動き，Ⓕにヒビを入れて落とします。

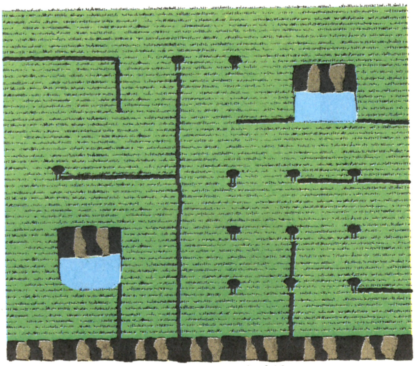
ROUND 5

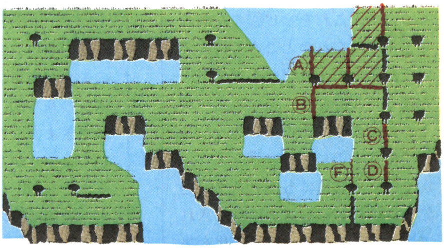
プーカァ：4
全滅点：15,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝トマト

このラウンドはいろいろなやりかたがあります。なで落とす場合を紹介すると，いきなり上に行くと，右からプーカァがくるので，横軸を合わせておいて，プクプクでふくらませて通りすぎ，ヒビⒶを入れ，そこで上に移動してモンスターを目変化させておびきよせましょう。そして，みんな集まっ

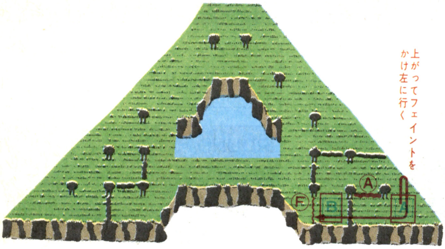


ROUND 2の攻略法

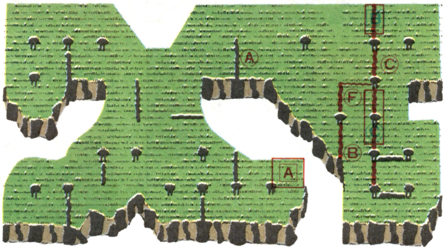

ROUND 1の攻略法



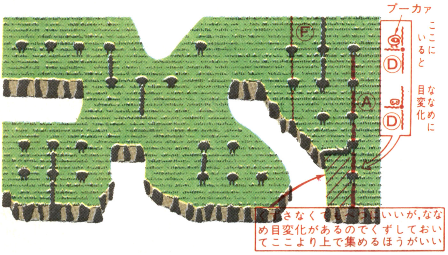
ROUND 3の攻略法



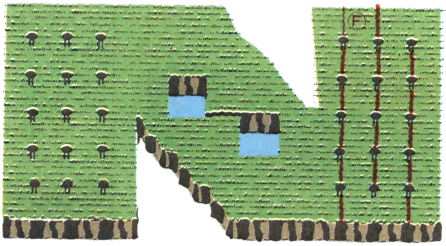
ROUND 4 の攻略法



ROUND 6 の攻略法



ROUND 5 の攻略法



ROUND 7 の攻略法

たら，目変化している間に，ヒビを入れ，右側を落としてしまいましょう。

ROUND 6

プーカァ：3
全滅点：15,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝スイカ

ここもラウンド5と似たような感じで，右側で攻略します。すぐ右のほうへ行くと右からプーカァやファイガーが2～3匹せまってくるので，これをヒビⒶの左側のちょっとはなれたところで待っていて，来たモンスターをプクプクを使って止めたり，モンスターが上へ行くので，その下を通ったりしてやりすごし，ヒビⒷを入れ，すぐにその右横にもモンスターを集め，Ⓒのヒビをタテに長く入れて待ちます。ここでは目変化を集めるのですが，残りのモンスターが[A]にたまってしまった場合は，[B]に行って待っていると，そのうちにやってきます。その間にも，すでに集まっているモンスターは目変化させておきます。みんな集まったら，[C]の場所で目変化させ，すかさず動いて最後の横ヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 7

プーカァ：5
全滅点：20,000pts　ファイガー：2
ベジタブル・ターゲット＝スイカ

このラウンドは，右側にタテ長のミゾが簡単に作れるので，島クズシの基本的，理想的なパターンができます。なれてしまえばいろいろなやりかたがありますが，あくまでも例として紹介しておきます。最後はⒻのミゾでドッボーンです。また，ベジタブル・ターゲットはスイカなので，せこく1ブロックずつくずして取るようにしましょう。

ROUND 8

プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝ブドウ

ラウンドがはじまったらすぐⒶに三つヒビを入れ，そのうちタテのヒビと，もともと入っていたヒビを使って何度も目変化させてモンスターを集め，全部いっぺんに目変化させたところで最後のヒビⒻを入れに行きます。

ROUND 9

プーカァ：3
全滅点：15,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝ブドウ

このラウンドは全滅がなかなかうまくいきません。はじまったら

すぐ左にタテのヒビⒶを入れ，そこで左からきたモンスターを右に目変化させ，左上のほうにいくと，右半分にいたモンスターが上からまわってくるので，すかさず下がって，右にまわりこんで上に行き，Ⓕのヒビでくずします。

この場合，左右の面積が同じですが，ほとんど左側が落ちます。まれにへんなパターンにはまると右側が落ちることもあります。

ROUND 10

プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット・＝バナナ

このラウンドも全滅はむずかしいところです。スタートしたら，右下に行かず，上からプーカァがおりてくるのを確認してから右へ行き，Ⓐ，Ⓑのヒビを入れて待っていると，Aのところにたまったモンスターがだんだん目変化して右へ移ってくるので，ふくらませながら，ほとんどがわたったら，ダッシュで上へ行き，最後のヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 11

プーカァ：4
全滅点：50,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝バナナ

このラウンドは全滅できるんですか？　できる人はうまい！　図のパターンだと，2～3万点ぐらいしか取れないのです。最初Ⓐのクイのところへ行ってヒビを左右に入れ，そこから左へどんどん入れていって，入れた端で1段下がってBにいるモンスターを上から下へジリジリ目変化させていき，最後にⒻのクイの左右にヒビを入れて落とします。危険がいっぱい！

ROUND 12

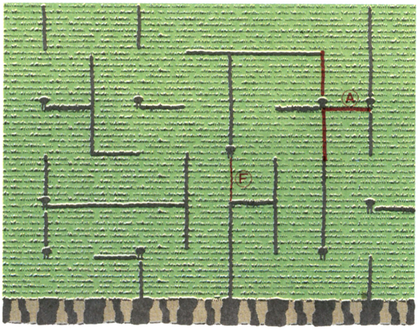
プーカァ：3
全滅点：30,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝トウモロコシ

このラウンドは，まずヒビⒶを入れてその右にヒビⒷを入れ，そこでモンスターを目変化させて集め，Ⓕで落とします。簡単に30000ptsが取れますが，最初にⒶへ行くときにモンスターをプクプクで止めるところだけは気をつけてやりましょう。

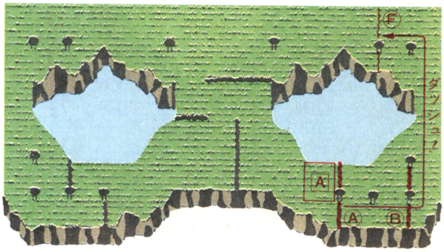
ROUND 13

プーカァ：5
全滅点：50,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝トウモロコシ

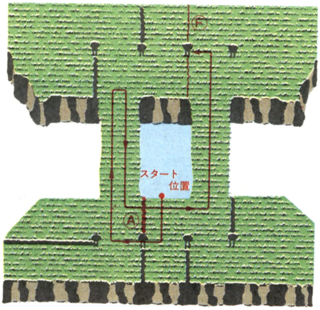
ワナを作ってしまうまでがなかなかむずかしいラウンドです。もちろん，いろいろなやりかたがありますが，例をあげると，まず，



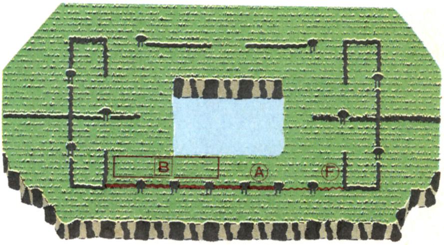
ROUND 8の攻略法



ROUND 10の攻略法



ROUND 9の攻略法



ROUND 11の攻略法

すぐにヒビⒶを入れ，上から集まってくるモンスターを下から順々に目変化させて，上に上がってヒビⒷを入れて右へ行き，ヒビⒸを入れて，そこでモンスターを集めます。そしてすべてのモンスターを上から全部目変化させせながらおりてきたときに左へ行き，ヒビⒻで落とします。

ROUND 14

プーカァ：6
全滅点：80,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝パイナップル

このラウンドはラウンド7のタテのヒビが1本引けなくなったような面で，クイの数も少なくなっています。はじめにモンスターが上下からまわってくるのを待ち，右があいたら右へ行き，ヒビⒶを入れ，すぐに行ければ，ヒビⒷを入れてそこでモンスターを集めて，Ⓕで落とします。

ヒビⒶ，Ⓑを入れたときに■部を落としておけば最後にくずしたときにパイナップルがでて，取ることができます。

ROUND 15

プーカァ：6
全滅点：50,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝パイナップル

このラウンドは，はじまってすぐ右へ行くとプーカァが右からせまってくるので，プクプクでふくらませて，うしろをぬけ，ヒビⒶを入れ，すぐさま右にヒビⒷを入れ，そこでモンスターを集めます。ディグダグがヒビの上を上から下へ移動すると左右から目変化するので，そのスキにⒻにヒビを入れて落とします。

ROUND 16

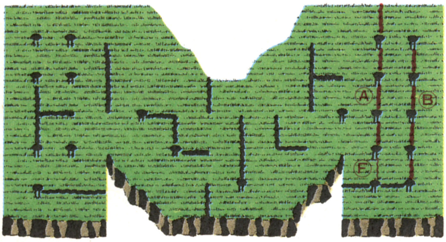
プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝トロピカル・ドリンク

このラウンドは，すぐ左のところにタテのヒビⒶを入れ，その下もヒビでつなぎ，しばらくモンスターを目変化させ，スキを見てヒビⒷを入れてすぐヒビⒶへもどり，そこでまた目変化させてモンスターを集め，目変化させたスキにヒビⒻを入れて落とします。

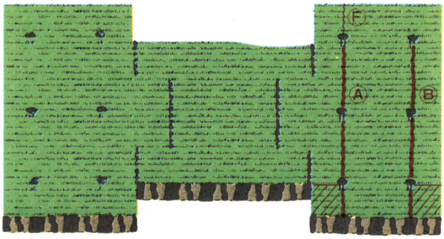
ROUND 17

プーカァ：4
全滅点：20,000pts　ファイガー：3
ベジタブル・ターゲット＝？（第1表）

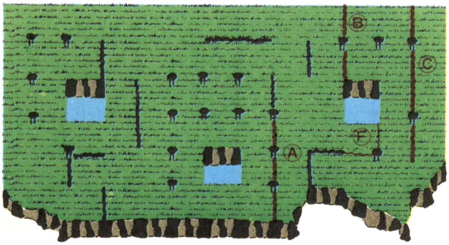
このラウンドでの全滅はむずかしく，ねばっているとモンスターがすぐに速くなり，手がつけられ



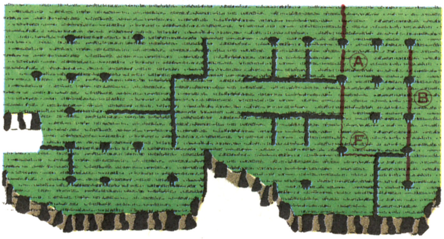
ROUND 12の攻略法



ROUND 14の攻略法



ROUND 13の攻略法



ROUND 15の攻略法

なくなるので，全滅は考えないほうがいいでしょう。ラウンドがはじまってすぐ[A]地点で右から左へ目変化させて，すぐ上がって左へ行き，ヒビⒻをくずすと，2～3匹を残してほとんど落とせるので，そのあとは，ベジタブル・ターゲットを取ってから，やっつけましょう。

ROUND 18

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

スタートしてから左へ行こうとするとファイガーが2匹くるので，プクプクを使ってふくらまして通りぬけ，ヒビⒶを入れて，10匹全部集まるまで何度も目変化させてすべて集まったら[A]のところで目変化させている間にⒻのヒビを入れて落とせば80,000pts…！

ROUND 19

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドも，モンスターのスピードが速いので，全滅させるパターンを作るのがなかなかむずかしく，やらないほうがお金もかからずラクかもしれません。

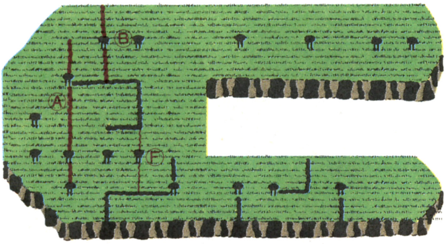
とにかく無理に80,000ptsを取らなくても，32面までにはラクラク100万点いくので，安全にプクプクポンでクリアしてもいいでしょう。このラウンドの全滅パターンは自分で研究してください(80,000pts取る人もいますよ)。

ROUND 20

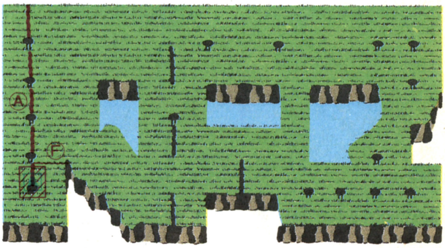
プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

ここは，なれないとディグダグが全滅してしまうおそれのあるラウンドです。島のどまん中で，モンスターが上下左右からせまってくるのをかわさなくてはなりません。ヒビが左と右に1ブロック分タテに入っているので，そこで少しかわしてから左右へ行ってもいいし，いきなり最初にプクプクを使いながら左と右のちょっとはなれたところにあるクイまでダッシュする…など，人によってやりかたはちがいますが，このラウンドはモンスターの初期位置がきまっていないので，それを見て行く方向をきめましょう。

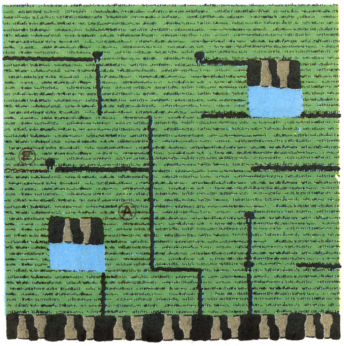
もし，クイまでたどりついてしまえば，ラウンド14のようにタテ



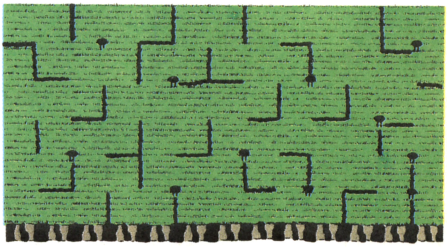
ROUND 16の攻略法



ROUND 18の攻略法



ROUND 17の攻略法


ROUND 19の攻略法

のヒビを2本作れるので，端のほうでモンスターを集め，目変化させている間に内側に最後のヒビを入れます。

ROUND 21

プーカァ：5
全滅点：50,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

スタートしたらすぐにヒビⒶを入れ，そこで左からくるモンスターを目変化させて，左へ行き，ヒビⒷを作り，そこでモンスターを集めます。全部集まったら目変化させているうちに左にヒビⒸを入れ，少し目変化をよけていると，モンスターがすべてヒビⒷの左側にきます。そこでヒビⒷのところへ行ってヒビⒻを入れ，落とします。

ROUND 22

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

スタート地点からすぐ右に行くとプーカァがいるので，これをプクプクとふくらませておいて，ヒビⒶを入れ，上からくるプーカァを目変化させたりプクプクとふくらませたりしてかわし，ヒビⒷを入れ，ヒビⒷの上をつないでしまい，そこで目変化させながら待ちます。モンスターが集まったら，下から■の範囲の中で全部目変化させて，ヒビⒻを入れておしまい！ チャンチャン。

ROUND 23

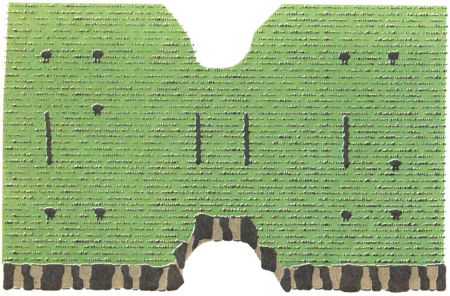
プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドがはじまったら右へ行き，プーカァをプクプクでふくらませてぬけ，ヒビⒶのところでプーカァをかわしてヒビⒷ，Ⓒを入れてじりじりと集め，ヒビⒻを入れて落とします。左側でもヒビの入れかたを変えずにやると楽にモンスターが集まり，右側と同じように全滅できます。

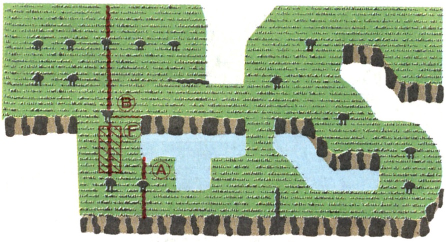
ROUND 24

プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

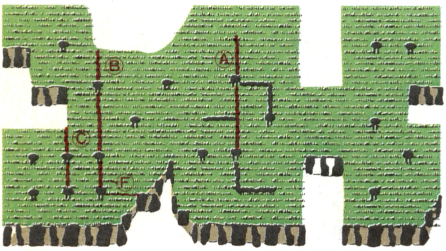
このラウンドの全滅パターンは各自で研究してください。プクプクでできるだけふくらませておい



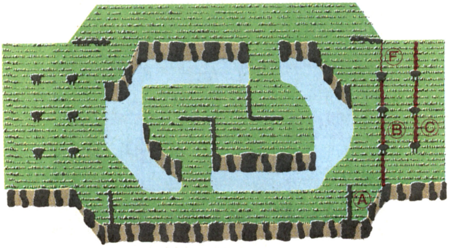
ROUND 20の攻略法



ROUND 22の攻略法



ROUND 21の攻略法



ROUND 23の攻略法

てうまく一部分をくずせば，全滅の一歩手前まではいきます。

ROUND 25

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

すぐにヒビⒶを入れ，そこでせまってくるモンスターを目変化させて少しの間かわし，右からこなくなったら右上に行き，ヒビⒷを入れて下までつなぎ，■のところでモンスターを目変化させながら集めて，ヒビⒻで落とします。このあたりのラウンドでは，パターンどおり実行しようとしても，思いどおりに目変化させることができずにやられてしまうことがよくあります。モンスターの動きをよく見て，攻略しましょう。

ROUND 26

プーカァ：4
全滅点：30,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

まず，すぐ上を向いて，上からくるファイガー2匹をふくらませてぬけ，ヒビⒶを入れます。そして，そこでモンスターを集め，ぜんぶが集まり，同時に目変化させたら，右下へおりて，ヒビⒷを入れます。また，そこでⒶのところと同じようにモンスターをみんな集め，同時に目変化させたときにヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 27

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

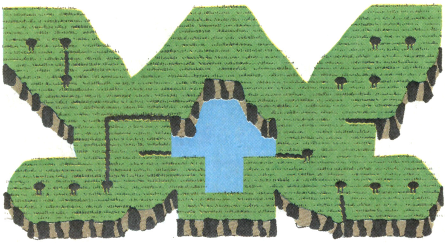
このラウンドは，まず，すぐにヒビⒶを入れて右からくるモンスターを目変化させてかわし（ここがむずかしい），右に行けそうになったら（右にモンスターがいなくなったら）行ってヒビⒷ，Ⓒなどをてきとうに入れて，一番右側に入れたヒビでモンスターを集め，左に逃げて，ヒビⒻで落とします。

各ラウンドで，全滅をだいたい取っていくと，このあたりまでには100万ptsはかせげます。

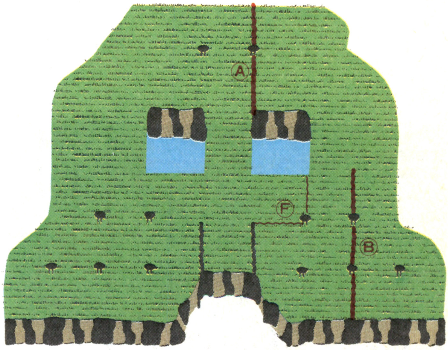
ROUND 28

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

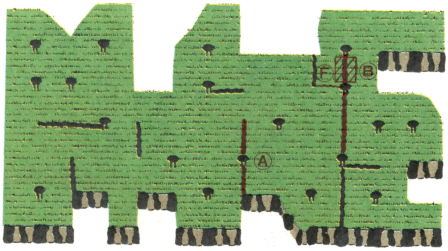
このラウンドは，くずすところもあまりなければ，モンスターのスピードもとても速く，とにかくプクプクポン連打でクリアするしかないでしょう。



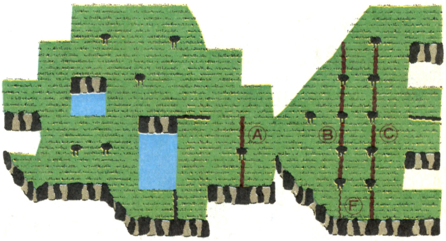
ROUND 24の攻略法



ROUND 26の攻略法



ROUND 25の攻略法



ROUND 27の攻略法

ROUND 29

プーカァ：5
全滅点：50,000pts　ファイガー：4
ベジタブル・ターゲット＝？

まず右下へ行くとファイガーがくるので，それをふくらませてヒビⒶを入れます。そこでモンスターを集めて，全部が目変化しているスキに右に上がり，ヒビⒷを入れ，そのヒビⒷの■部でモンスターをすべて目変化させたスキにヒビⒻを入れてくずします。

ROUND 30

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

このラウンドは，目変化させている間に逃げきれなくなって死んでしまうことがよくあります。まずヒビⒶを入れて左からくるモンスターを目変化させ，その間に左へ行って，ヒビⒷ，Ⓒを入れ，モンスターが集まるのを待ちます。集めたらヒビⒻを入れて落とします。

ROUND 31

プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

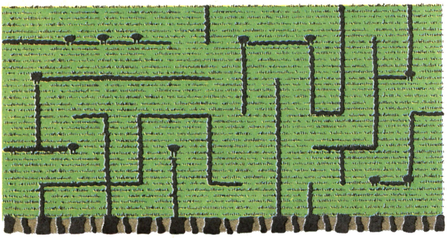
このラウンドは，まずタテにヒビを1本入れて，目変化させている間にタテのヒビを中央部にいっぱい入れ，最後に下をつないで図の■部を落とします。ただし一番左，右のヒビを入れるときは上に行かなくてはならないので，気をつけてください。

ROUND 32

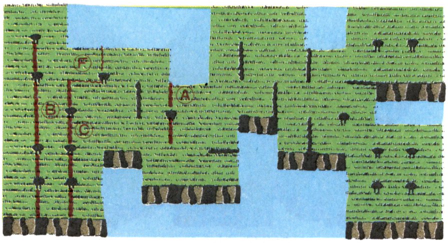
プーカァ：5
全滅点：80,000pts　ファイガー：5
ベジタブル・ターゲット＝？

ここはラウンド25とほとんど同じで，落としかたも，ヒビⒶ，Ⓑを入れなくてはいけないところ以外は同じです。このラウンドは，とにかくモンスターが速いし，まわりからうじゃうじゃ目変化してくるので，基本テクニックがないと，クリアしにくいと思います。

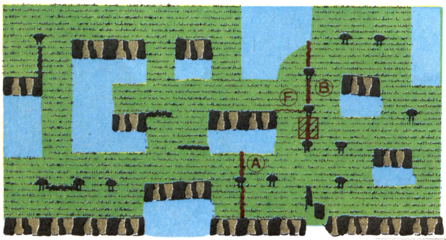
なお，ラウンド32以後は，ラウンド17にもどります。



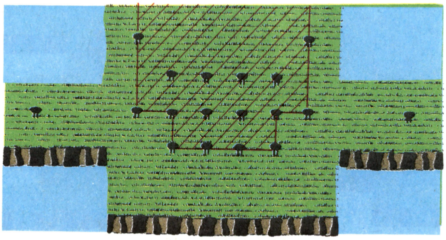
ROUND 28の攻略法



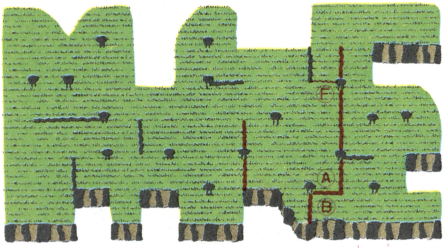
ROUND 30の攻略法



ROUND 29の攻略法

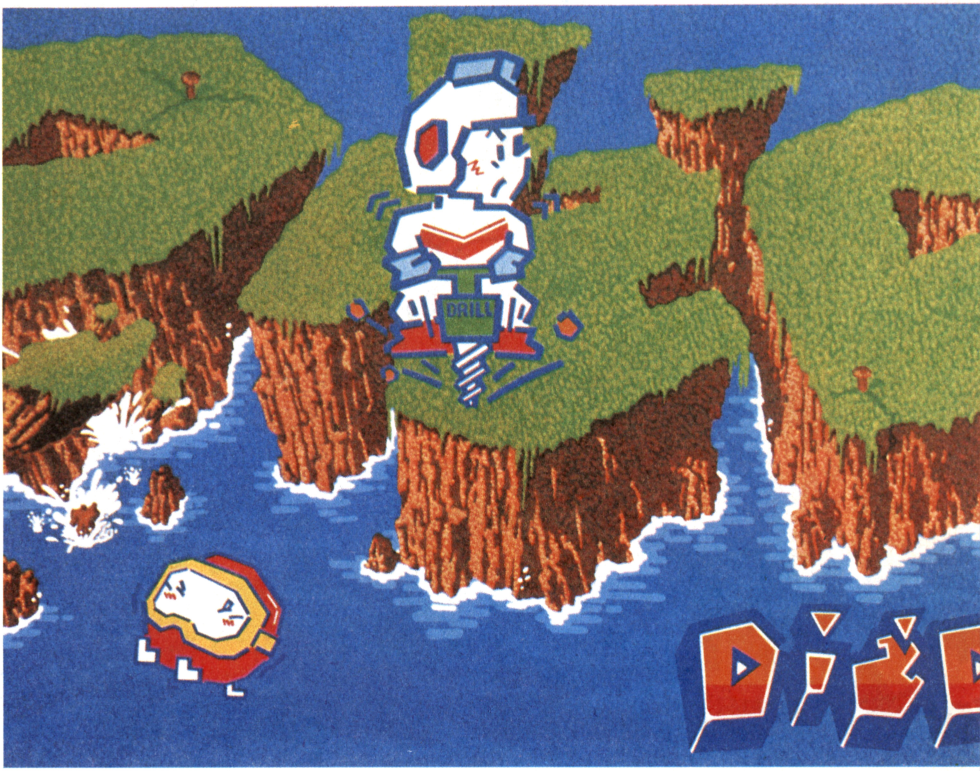


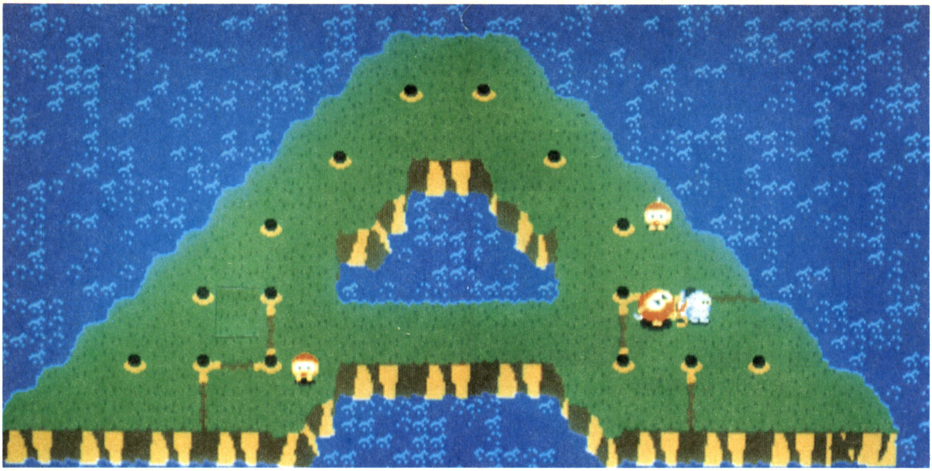
ROUND 31の攻略法



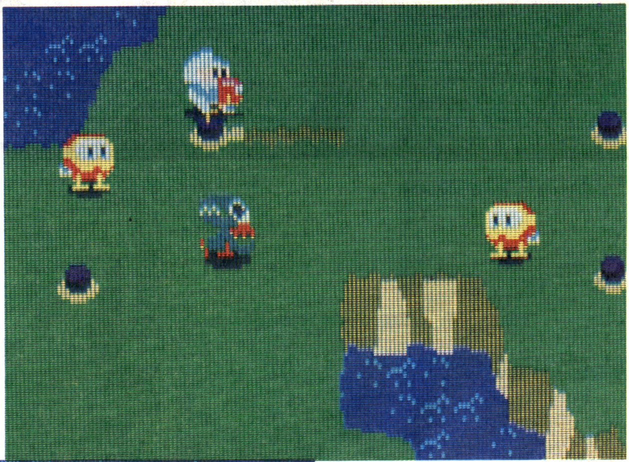
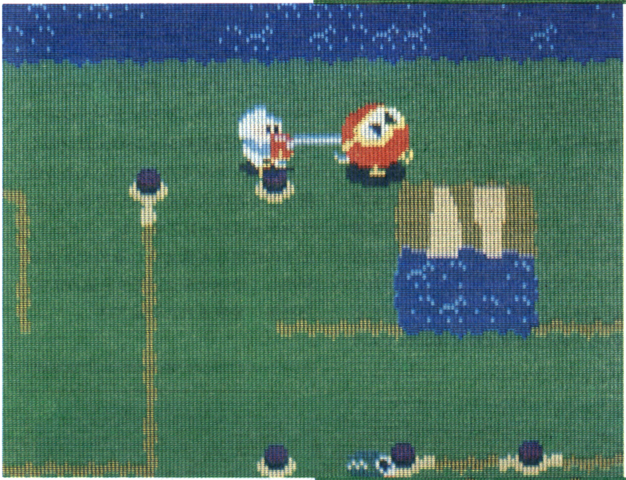
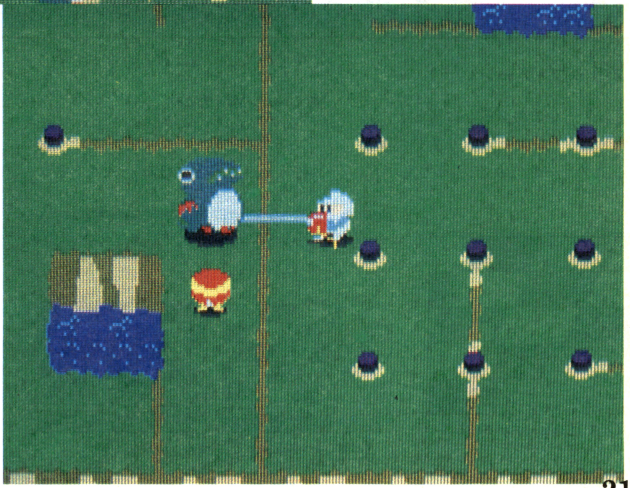
ROUND 32の攻略法

●ディグダグIIのポスター

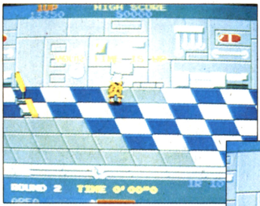


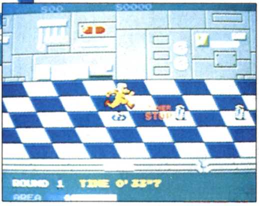


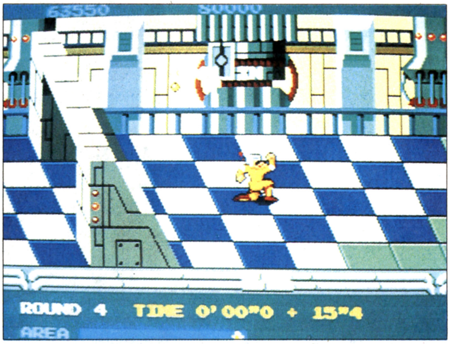
namco
II

®







Written by
EXCHANGER

このゲームは主人公（傷だらけのランナー）を８方向レバーとジャンプ・ボタンで操作して，ラウンドのはじめからゴールまで，きめられたＴＩＭＥのうちに障害物をよけながらたどりつくことが目的です。

ゴールにたどりつく前にＴＩＭＥがなくなってしまうと，ゲーム・オーバー。また，ゴールまでたどりついて残ったＴＩＭＥはボーナスとして点になります(0.1秒×50pts)。１ステージは，四つのラウンドからなっています（全８ステージ・32ラウンド）。３ラウンドをクリアすると，４ラウンド（スペシャル・ラウンド）の持ちＴＩＭＥに前の３ラウンドの残ったＴＩＭＥが加算され，４ラウンドのＴＩＭＥがなくなると，足されたＴＩＭＥからひかれていきます。４ラウンドをクリアしたときの総合タイムが0.1秒×100ptsで入ります。

各ラウンドをクリアするためには，そのラウンドの，クラッカー，ジャンプ台などの位置やジャンボ・カンのくるところ，アルミカンのおいてある位置などをおぼえなくてはいけません。ランナーはジャンプ中にも，スピード，上下の位置など変えられるのでそれを利用して障害物をよけてつき進みます。1985年に発表された作品です。

せまりくる障害物の数々

★スリップ・ゾーン

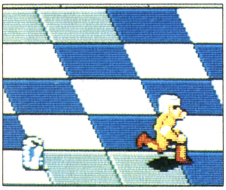
ランナーがこのゾーンに入ると，スピードがかなりおそくなります。(**写真１**)。このゾーンの中でジャンプしても，空中でのスピードはおそいままです。

★ジャンボ・カン

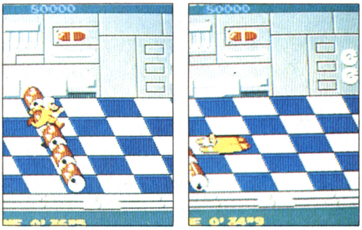
コース上を転がってくるカンで，後のほうのラウンドでは転がってくるジャンボ・カンがフェイントをかけて，少しうしろへもどったりしてランナーをこまらせます。ジャンプ中に接触すると，ランナーはバランスをくずし，走っているときに接触するとふみつぶされてしまいます(**写真２**)。

★落とし穴

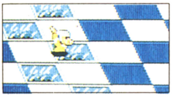
いわずとしれた落とし穴で，落ちるとしばらくの間ランナーが上がってこれません(**写真３**)。



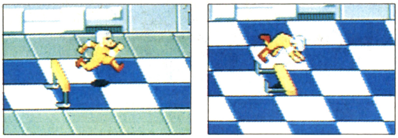
《写真１》スピードが下がるスリップ・ゾーン



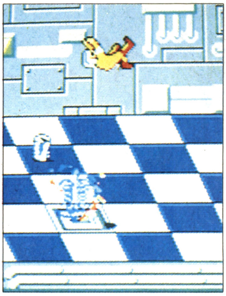
《写真２》ヘタをすると，おせんべいになっちゃうぞ



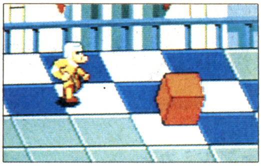
《写真３》ズボッ！はまった



《写真 4》ハードルをうまくかわそう



《写真 5》あいたーっ！ クラッカーに はじかれた



《写真 6》意外にやられる ことの多いキューブ

★ハードル

コース中に立っている基本的な障害物。あまり近くでジャンプするとつまずいてしまうので少し遠めでジャンプするか，さけて通ります。

★クラッカー

このブロックの上を通過しようとするとクラッカーが破れつし，ランナーははじきとばされ，転倒してしまいます(**写真 5**)。が，このクラッカーはクラッカー・ジャンプというテクニックを使うとランナーの強い味方になってくれます。

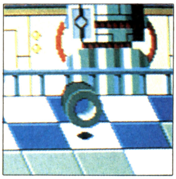
★キューブ

コース上を，上下に転がる四角い物体で，そばを通ろうとすると，ふまれてしまいます(**写真 6**)。キューブが，上から下へ方向を変えるときや，下から上へ変わる寸前などにふまれると，キューブに何度もふまれるというヒサンなことになってしまいます。早目にジャンプしてクリアしましょう。

★ウォール

コースの1ブロック分のタイルの間から出たり入ったりしているカベです(**写真 7**)。接触すると，ランナーがつまずいたり転倒したりします。下がったときにジャンプするか，別のコースを通るようにしましょう。

《写真 7》ウオールにぶつかるな



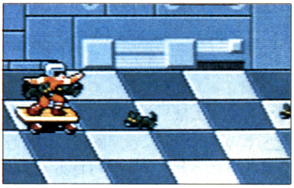
《写真 8》ジャンボ・タイヤ出現

★ジャンボ・タイヤ

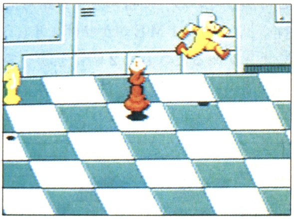
きまったコース上を右からすごいスピードではねてきて，当たるとランナーはころんでしまい，タイムロスになってしまいます。場所をおぼえよう(**写真 8**)。

★ネズミ

このミドリ色のネズミにかみつかれると，ランナーのスピードが落ちます(**写真 9**)。また，しつこくかみついているので，レバーを左右に振って引きはなしましょう。



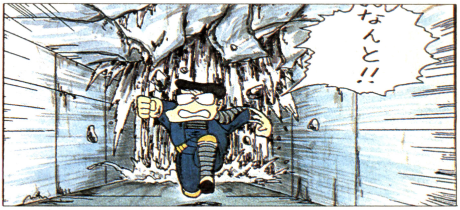
《写真 9》ギャッ！ ネズミにつかまった



《写真10》イヤなキングとナイト

★ナイト and キング

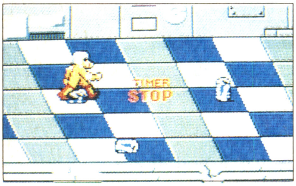
コース上をピョンピョンはねてきてランナーに体当たりをかまして去ってゆきます(**写真10**)。この二つはチェスのルールに従って動いています。これらはランナーをねらってせまってくるので，上下に動きまくって逃げます。ある程度逃げていると追いかけるのをあきらめます。



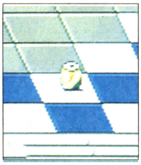
スペシャル・イフェクト・フィーチャー

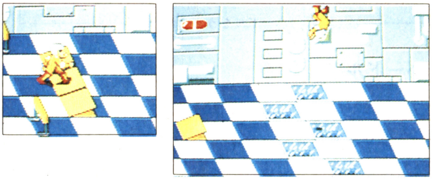
★アルミカン

ランナーの最大のヘルパーです。このカンをジャンプして上から踏みつぶすと，タイマーが2秒間止まります(**写真11**)。また，連続してけると，どんどん点が上がります（100・500・1000・2000・5000まで)。このアルミカンが三つならんでいるときなど，三つどかどかと3回ジャンプして踏んでいっても，止まるタイムは，三つめのカンを踏んでから2秒間なので，連続して踏むより一つめを踏んで，二つ目のカンをけり，三つ目を踏んでその後その先にころがっている二つ目のカンを踏んで行くと，よりTIMEがかせげます(二つカンがあるときも，2個目をけって行けばいい)。ただし，けったカンが，コース外へと消えてしまうときもあります。



《写真11》カンをつぶすと
TIME STOP


《写真12》スペシャル・ドリンク

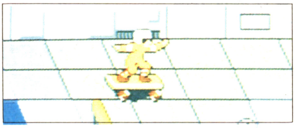

《写真13》ジャンプ台でジャンプ!

★スペシャル・ドリンク

これを取ると，ランナーのスピードが一定時間アップします(**写真12**)。また，スピード・アップしているときにアルミカンをふめば，スピード・アップの時間も延長されます。また，このカンをふむと，アルミカンと同じようにタイマーが2秒間止まります。

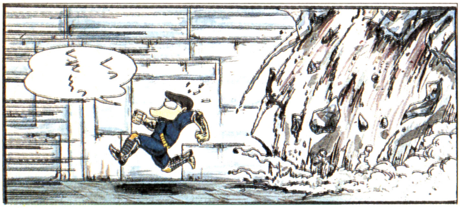
★ジャンプ台

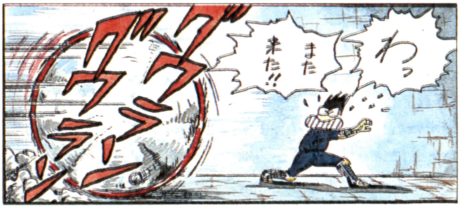
ジャンプ台では，タイミングをはかってふみ切ると，遠くへジャンプできます。また，ボタンをおしっぱなしでジャンプ台の上をとおるだけでも遠くへジャンプできます(**写真13**)。


《写真14》スケボーを取った

★スケボー(スケート・ボード)

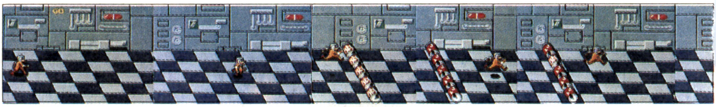
このスケート・ボードに乗れば，スリップ・ゾーンもなんのその。スピードがおちずに通れます(**写真14**)。ただし，ジャンプできないので，障害物などに当たりやすく，当たると，スケボーから落ちてしまい，スケボーはどこかへ走っていってしまいます。

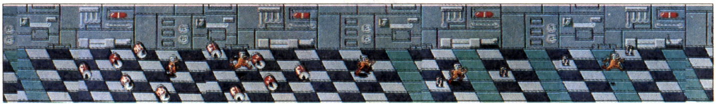




R1

このラウンドはTIMEにもかなりのよゆうがあり，障害物も，ジャンボ・カンとスリップ・ゾーンだけなのでクリアにはほとんど問題はないでしょう。点数をのばしたい人は，アルミカンをけりまくって，5000ptsを何個も取りましょう。





ハイ・テクニック

① 落とし穴脱出

ランナーが落とし穴におちたときやジャンボ・カンにふまれたときなど，ジャンプ・ボタンを2～3回たたくと早く復活します。

② クラッカー・ジャンプ

コースのあちこちにあるクラッカーにジャンプ・ボタンをおしたままとび乗るとすごい早さでジャンプします(**写真15**)。このテクニックを使わないとラウンドのクリアがむずかしい面もあるし，このテクニックは，5000ptsの隠しボーナスがもらえるゲートとびこえ(**写真19，20**)に使うこともできます。

③ ライン合わせ

自分の中心を，タイルのつぎ目にぴったり合わせると，キューブとナイトとキングとスリップ・ゾーンの他の障害物には当たらなくなります。また，スケボーに乗ったときにこれをやると，スリップ・ゾーンも通れるので，ほとんど無敵です(**写真16**)。

④ 3ブロック・ジャンプ

全力で走っていてジャンプするよりもほんの少しレバーを左にもどしてから加速しながらジャンプすると距離がのび，3ブロック分をギリギリでとびこえることができます。

隠しボーナス

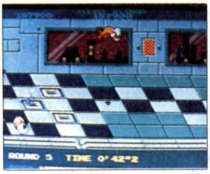
①：スケボーに乗ったままゴールに入ると10,000pts(**写真18**)

②：クラッカー・ジャンプや，ジャンプ台でジャンプして，ゴールのゲートをとびこえてゴールすると5000pts

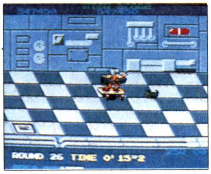
③：スケボーを乗りかえると（スケボーに乗ったままつぎのスケボーを取る） 2000pts(**写真21**)

前にも書いたように，このゲームはだいたいの障害物の場所をおぼえてしまうことがR32クリアへの道です。それで自分なりの，パターンを作成しましょう。

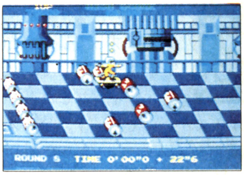
R32をクリアすると，ハイスコア書きこみのときのROUND表示のところに〝SIR〞と表示して，たたえてくれます。



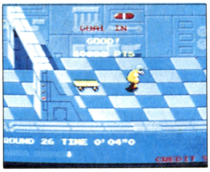
《写真15》クラッカー・ジャンプ



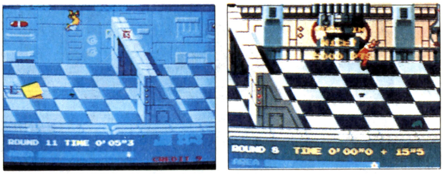
《写真16》スケボーでライン合わせ



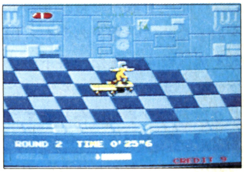
《写真17》ライン合わせでジャンボ・カンもヘッチャラ



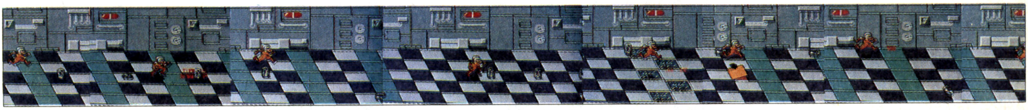
《写真18》スケボーでゴールすると10,000pts

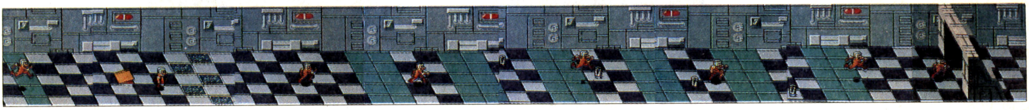


《写真19，20》ゴール越えで5000pts



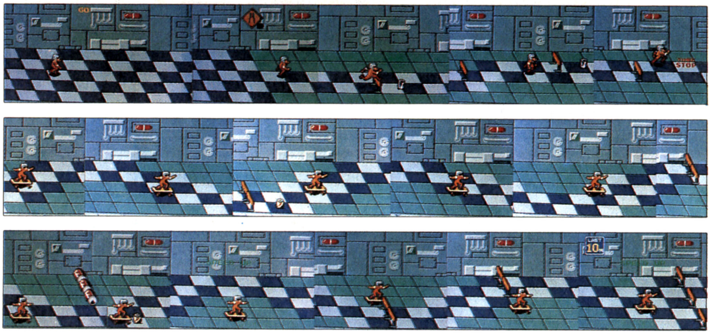
《写真21》スケボー乗りかえで2000pts！





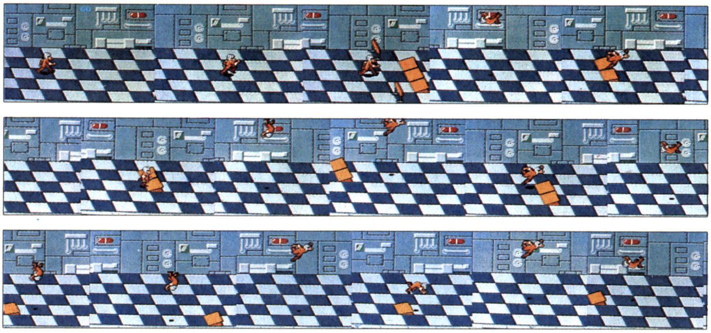
R2

スケボーが3台あるので，正確に乗りついで点をかせごう。また，スペシャル・ドリンクも三つあり，1個目と3個目は取りやすいが2個目のドリンクが，ハードルのウラで取りづらく，むりして取りに行ってスケボーから落とされてしまわないように。また，三つ目のスケボーを取りに行ってジャンボ・カンにふまれたりして，10,000ptsボーナスをのがさないように注意！



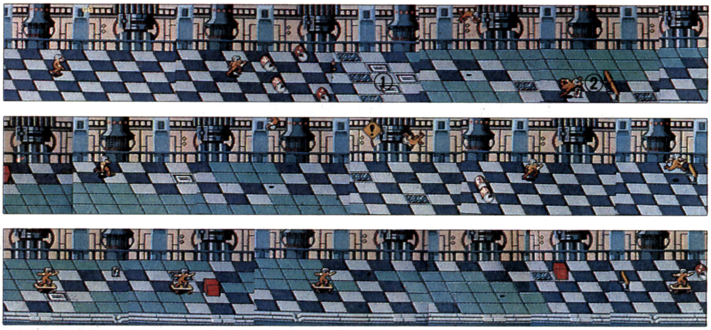
R3

ジャンプ台ばかりのラウンドです。ジャンプを連続的にして最後まで行くのが一番早いので，ジャンプ台の位置をおぼえてしまうと楽です。また，このジャンプ台は，いちいちボタンをおさずに，ずっとおしっぱなしにしておくのが一番。最後のジャンプ台では減速してクラッカーの手前におりて，クラッカー・ジャンプでゲートごえ5000ptsボーナスをもらおう。



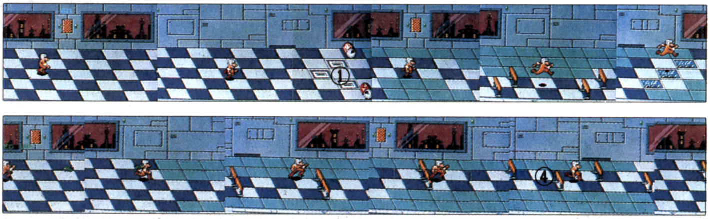
R4

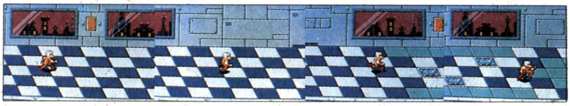
①でいきなりクラッカー・ジャンプしてしまうと②のカンがふめないので，クラッカー・ジャンプしたらすぐ減速するのがいいでしょう。③のスペシャル・ドリンクは，ななめにおりてきて取ります。ジャンプして落し穴をこえるとふんでしまうことがあります。④のスケボーを取ったら，⑤のドリンクを取るために一番下のライン上にいて，⑤を取ったら，また一番下のライン上にいて，次のスケボーを取ったら下から2段目のラインに合わせてゴール。



R5

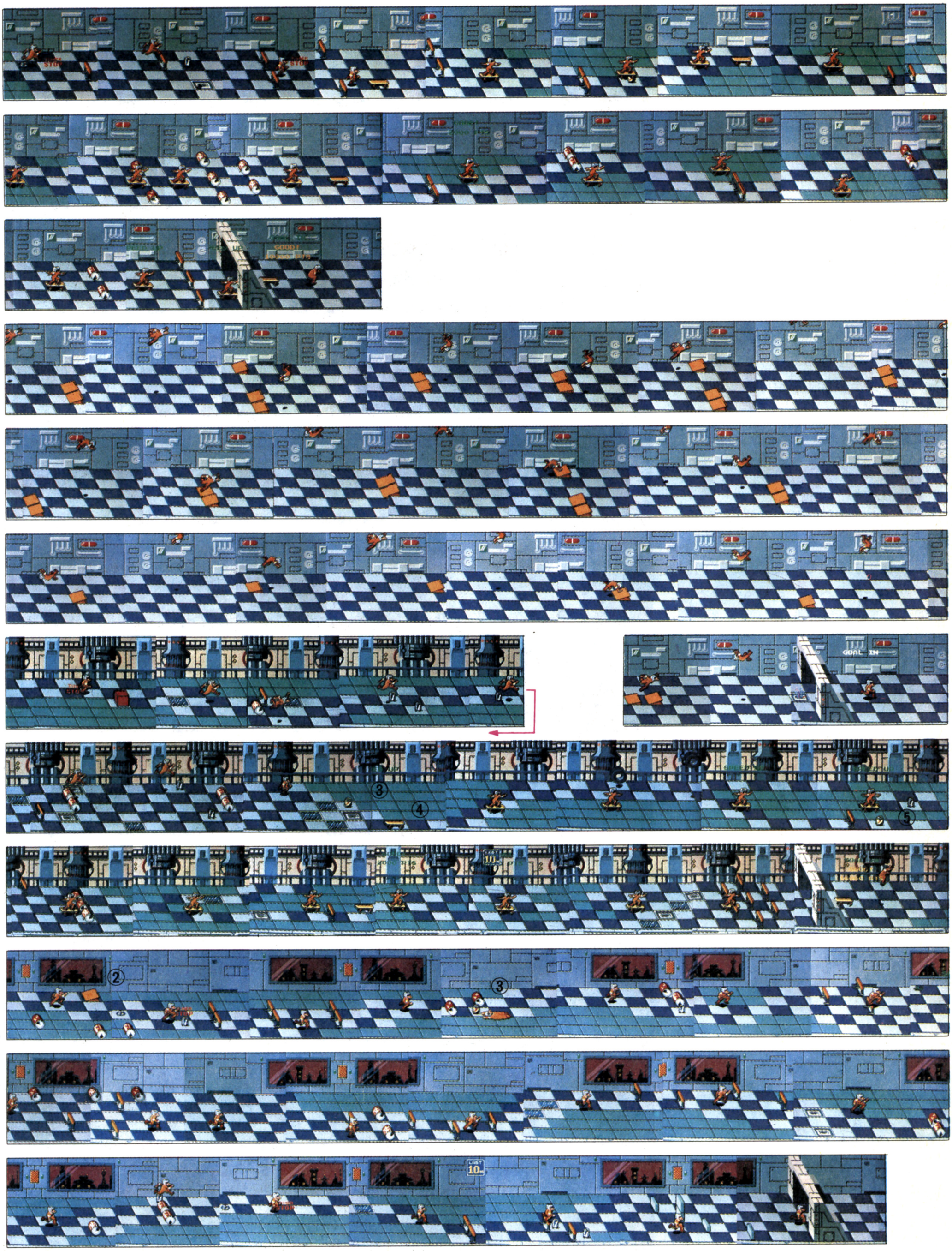
いきなりクラッカーがくるので①でクラッカー・ジャンプしてぬけると，②ジャンプ台が見えてきますが，これは無視しないとアルミカンを二つも逃がします。③のドリンクは取りにくいですよ。④のハードルはジャンプをすると0.1秒づつソンするからジグザグに走りぬけます。





※226ページに続く

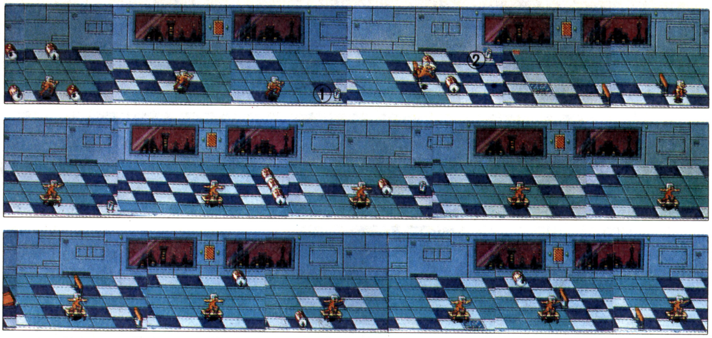
R6スタート地点



メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

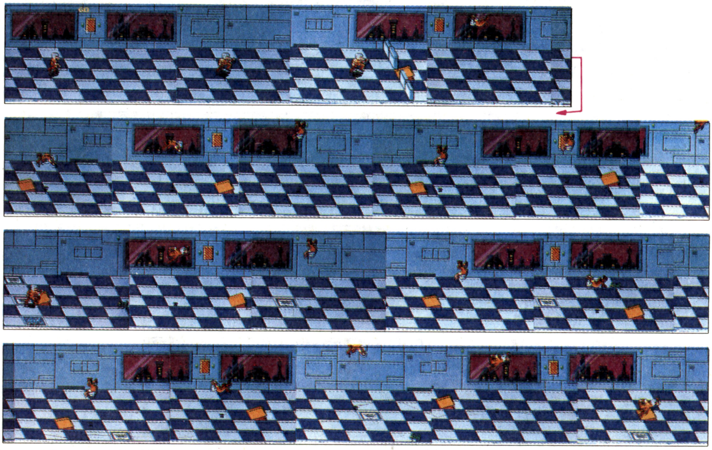
R6

まず①のカン，そして②のカンをふみます。キューブをよけ，スケボーを取ったら③のハードルの下１段目と２段目の間をぬけ，すぐに上か下へ動いてジャンボ・カンをよけます。あとはスケボーの車軸をラインに合わせ，ゴールまで行きます。④のアルミカンを取るときは★の位置から下へジャンプし上へナナメに上がってツブしていくようにします。



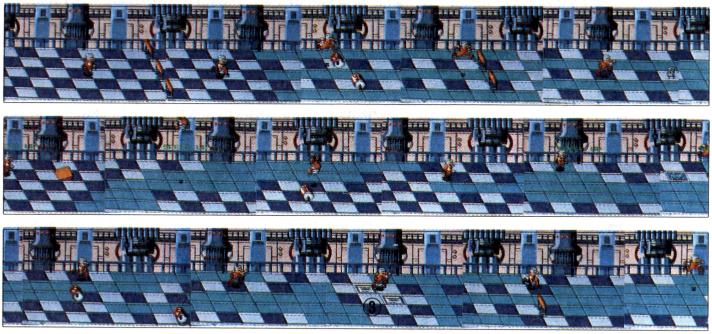
R7

このラウンドもジャンプ台がたくさんあるので，ジャンプ台の位置をおぼえてクリアしてもいいのですが，どうせおぼえるなら，クラッカーをおぼえて，クラッカー・ジャンプを連続的に行なってみましょう。ただし，クラッカー・ジャンプを連続的に行なう場合，少しスピードを調節しないと，飛びこえてしまったりするので，要注意！　何回かに一度少しレバーを左にもどすと，ちょうどよくなります。



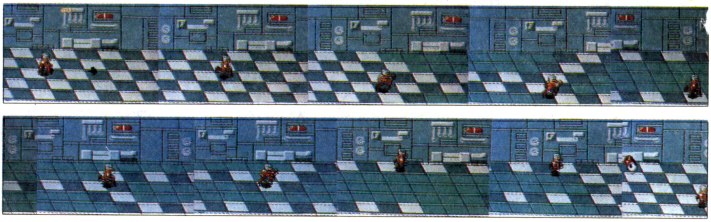
R8

長いラウンドです。①でクラッカー・ジャンプをし，最上段の★へ行き，②のスペシャル・ドリンクを取ったら，１段下がってジャンプ台でジャンプ！　③でクラッカー・ジャンプをし，④のスケボーを取ったら，１番上のラインに車軸を合わせて，ゴールへまっしぐらに行きましょう。



R9

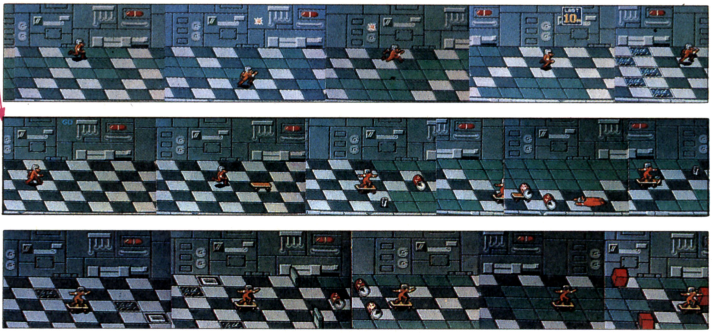
このラウンドは，短かいのですが，少しでもタイムをロスると，クリアがむずかしくなります。写真を見て，コースをおぼえてしまいましょう。いきなりジャンボ・カンにガーンなどということがあるとこまります。ちなみに，このラウンドで３秒台の残りタイムをだしたつわものもいるようです。



GOAL IN

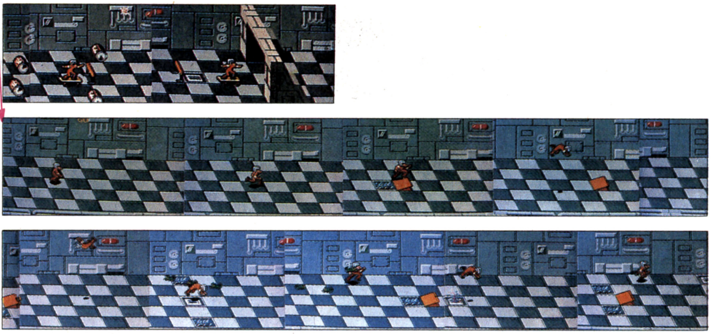
R 10

このラウンドは，最初のスケボーを取って，そのまま，下から2段目のラインに合わせて，そのままゴールしてもいいのですが，スケボー乗りつぎをやったり，スピード・アップを取ったりしてスコアをのばしましょう。また，スケボーから落ちてしまったら，ひたすらカンをふんでいきましょう。



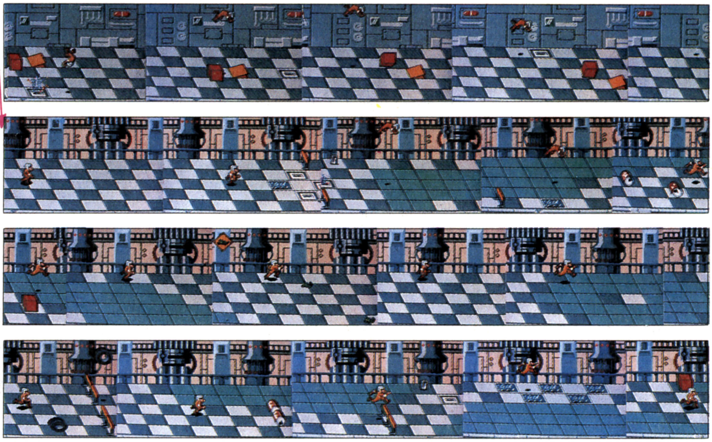
R 11

ここもジャンプ面です。最初はジャンプ台で少し飛んでと中からクラッカー・ジャンプをはじめます。7ラウンドよりも，クラッカーの配置がわかりやすいので，はるかに楽です。もちろん，ジャンプ台で行くよりも楽で，なおかつ早くなります。また，最後の5000ptsボーナス（ゲートとびこえ）も忘れずにやりましょう。



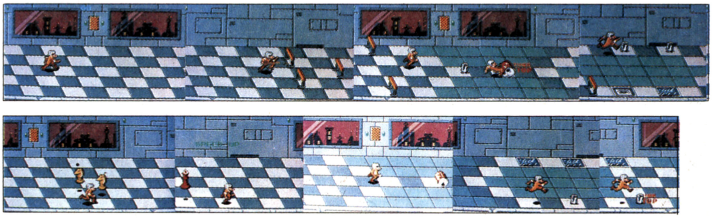
R 12

このラウンドは最初の三つのクラッカー・ジャンプが重要です。①のスペシャル・ドリンクを取って②，③とクラッカー・ジャンプをきめれば，より早くなるでしょう。また，③のクラッカー・ジャンプ中に一番上に行き，そのまま一番上に行けば，ネズミにもつかまりません。最後のほうは，④のカンをふんでからその下のクラッカーに乗り，⑤のクラッカーでジャンプし，⑥のカンがふめるように減速しましょう。



R 13

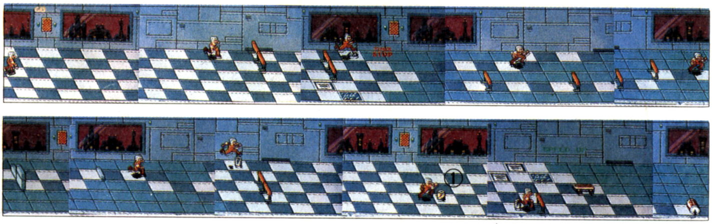
上下の分かれ道がたくさんあるので，どちらにアルミカンがあるのかをおぼえましょう。①のスペシャル・ドリンクを取ったらその直後に出てくるクラッカーでジャンプして一番下までジャンプ中におりる。これでチェスに当たりません。



次ページへ

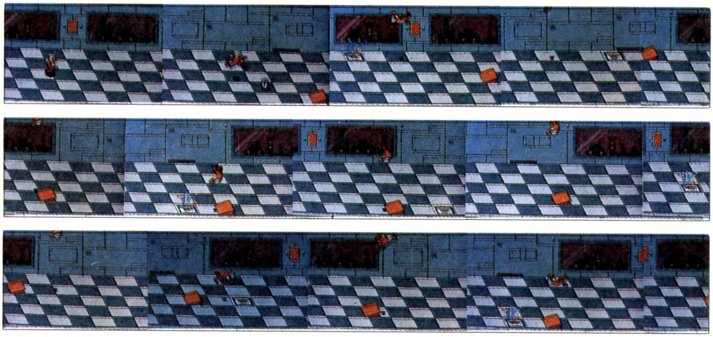
R 14

スケボー10,000ptsボーナスが簡単に取れます。①のところでは，スペシャル・ドリンクを取ってその右下のアルミカンを踏んでからスケボーに乗れば，スピード・アップの時間も長いし，得です。スケボーに乗ったらなにもせず，どまん中を行けばゴール！



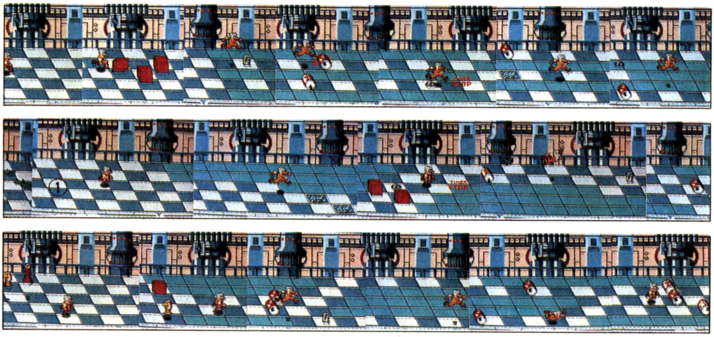
R 15

クラッカー・ジャンプ面です。このラウンドは一番最初にカンを踏んですぐ，クラッカー・ジャンプに入ります。これも，おぼえるしかないでしょう。また，前にも書きましたが，クラッカー・ジャンプの間，微調整が必要です。微調整のコツは，クラッカーの右はじのほうでジャンプしていると思ったら，ジャンプ中に，1回左へレバーをガチャとたおし，またすぐ右へガチャとたおすようにします。



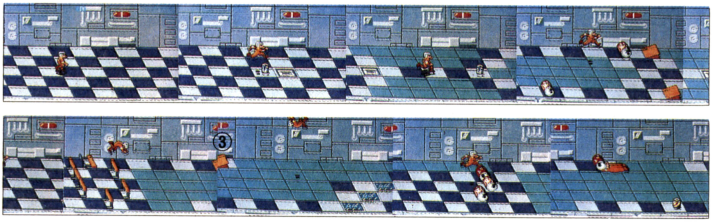
R 16

なかなか長い面です。①で3匹くるネズミは，下のほうにいればかまれません。またこのラウンドあたりからジャンボ・カンの動きが早くなってくるので，早めにジャンプしないとふまれてしまいます。②のチェスは上にフェイントをかけます。③のスケボーに乗ってから④の四つのカンをノロノロとけって点をかせげます。また，最後のキングは，上に行ってからいきなりさがればだいたいよけられます。



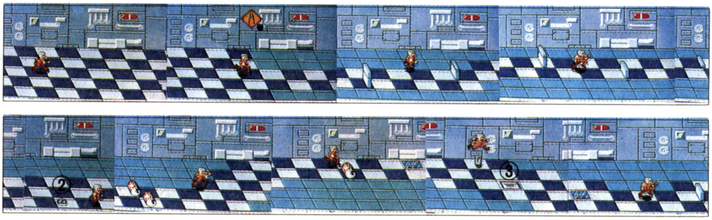
R 17

最初のほうに点々としているクラッカーには乗らないほうがいいでしょう。それより，アルミカンを正確にふんでいきましょう。①のドリンクを取ったら一番上へ行き②でジャンプそしてそのまま③でジャンプ。最後は④でクラッカー・ジャンプをしてゲートごえ(5000pts)！



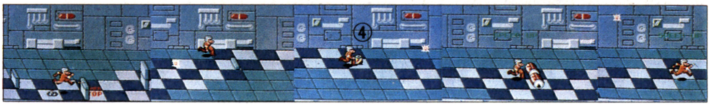
R 18

最初にウオールがぞろぞろとならんでいるので，ジグザグによけ，①でジャンボ・カンが通りすぎたらクラッカー・ジャンプ！ すぐに減速してちょうど②のカンの上に落ちるようにしてカンをふみます。また，③でクラッカー・ジャンプしたときも，少しレバーをもど



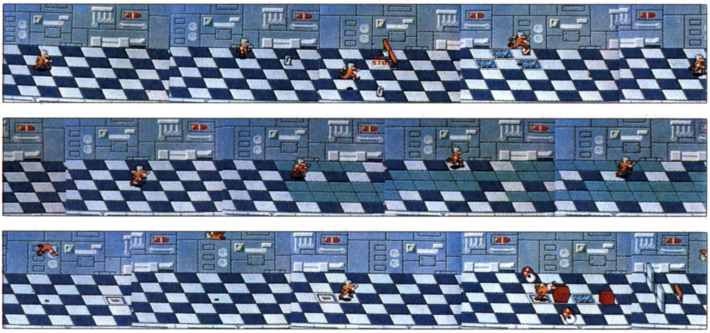
229ページより

さないとウオールに直撃してしまうので注意。④のドリンクを取ったら，そのまま⑤のカンを踏めば，ゴールまでスピード・アップが続きます。



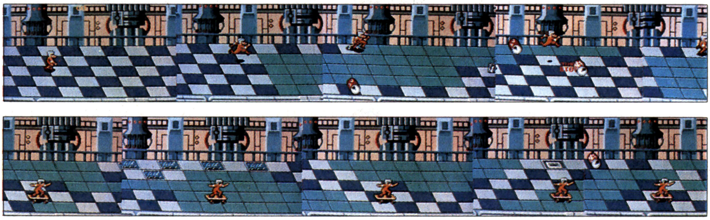
R 19

あまりTIMEによぶんがなく，ミスが重なるとTIME切れになってしまう恐れがあります。最初にカン二つとスペシャル・ドリンクがありますが，これらはみんな踏みます。①のクラッカーはクラッカー・ジャンプをしてはだめ。飛びこすか，よけてその後のアルミカン三つを踏んでいきます。つぎのクラッカーからはクラッカー・ジャンプで行きましょう。②からは微調整して飛びます。



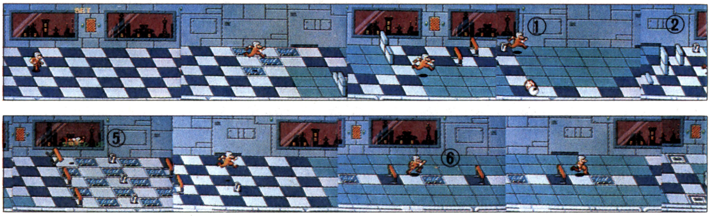
R 20

このラウンドはスケボーさえラインに合わせれば，簡単です。①では3ブロック・ジャンプをしてもスリップ・ゾーンを飛びこすことはできません。②でスケボーを取ったら，一番下のラインに合わせればそのままゴールです。



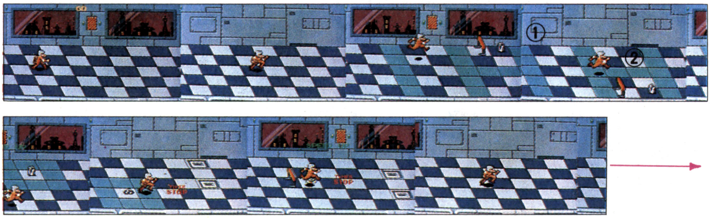
R 21

①のカンを踏んだら下へおりて②のカンを下からまわりこむようにして踏み，③のスペシャル・ドリンクを取ったら④でクラッカー・ジャンプ。⑤のカンを踏み，⑥はライン合わせでハードルの上側を通り，⑦のスケボーで，ラインを合わせてゴール！



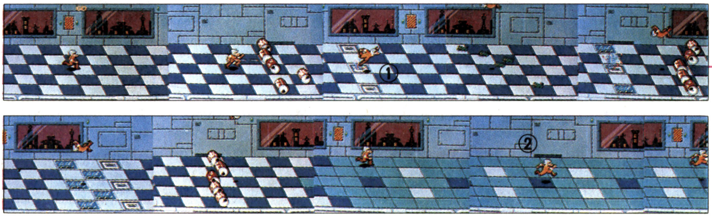
R 22

スペシャルの効力をアルミカンを踏むことによって長持ちさせるというテクを使う代表的な面です。①②③のカンを踏み，④のドリンクを取ったら写真のランナーのように正確にカンを踏み⑤でジャンプすれば⑥のカンの上に落ちます。最後の5000ptsボーナスも忘れずに。

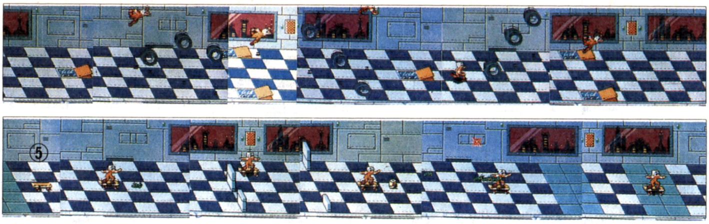


R 23

いきなり最初のジャンボ・カンをよけ，①から3回連続クラッカー・ジャンプ。②はひたすらジャンプで通過。③の連続ジャンプ台のジャンプは，間かくがせまいので，レバーをもどしながらジャンプします。④では，キューブ

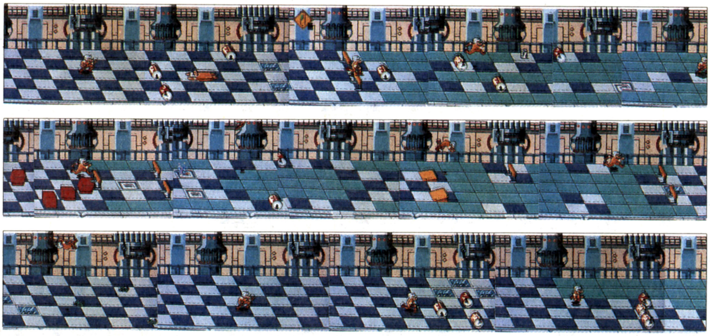


に踏まれないように。せめてつまづく程度におさえよう。⑤のスケボーに乗り，ドリンクを取ったらネズミをふりはらってそのままゴールへ。なかなか長い面ですが，おぼえるような場所がないのでラクです。



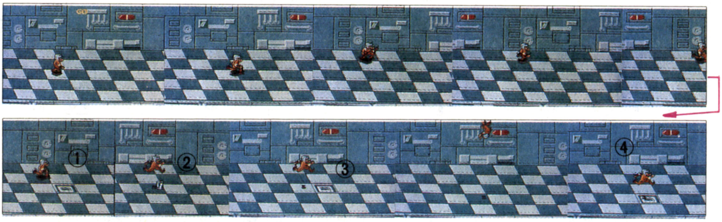
R 24

このラウンドあたりはもうジャンボ・カンがメチャクチャ早く，フェイントだらけなので何度もつぶされてしまいます。このラウンドのポイントは，コースはあまり難しくなく，道なりに行けば何とかなるが，何といっても，ジャンボ・カンが強く，何度もつぶされてしまいます。だからジャンボ・カンの転がってくる位置をおぼえて早め早めにジャンプするようにしましょう。



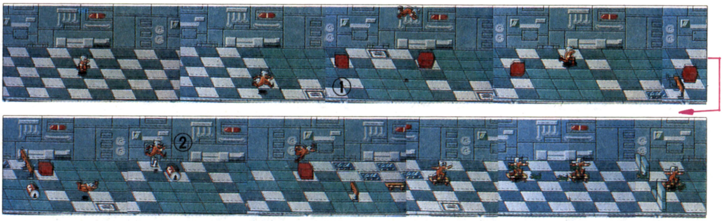
R 25

このラウンドは，クラッカー三つ，アルミカン一つの他は，何もないというラウンドで，クラッカー・ジャンプに失敗したりすると，終わってしまうことがあります。①のクラッカーは飛ばずに，②のカンを踏み③，④でクラッカー・ジャンプをするというパターンで，1.0秒残ります。



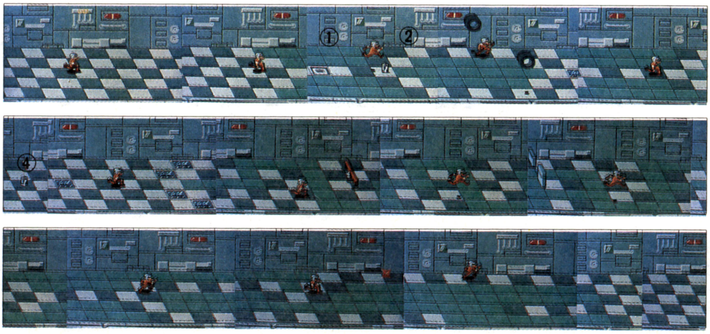
R 26

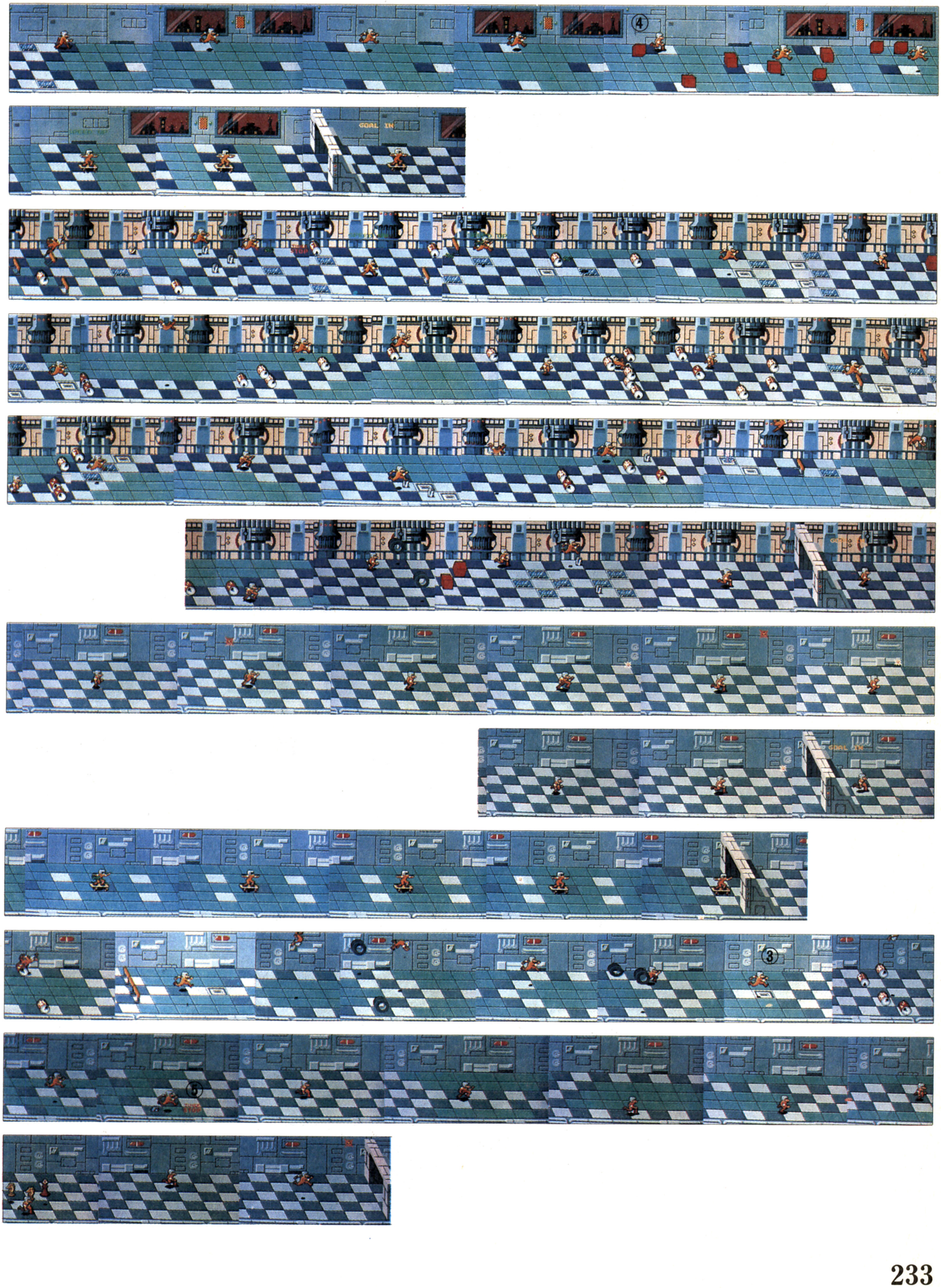
このラウンドも後半が実にあっさりしています。①でクラッカー・ジャンプして上へ上がり，道なりによけて②のカンを踏み，その後スケボーに乗り，かみついてくるネズミを振りはらえばもうゴール。ただしスケボーを取らないと命とり!?



R 27

ミスがゆるされないラウンドです。①のクラッカーは飛ばずに②のカンを踏みます。また，③でクラッカー・ジャンプをしたら，少し減速して，④のカンを踏むようにします。⑤も必ず踏みます。前半にミスが多いと，最後のナイトなどに当たってTIMEがなくなってしまいます。このナイトのところは難しいですが，3匹のどれとも当たらずにぬけられることもあります。

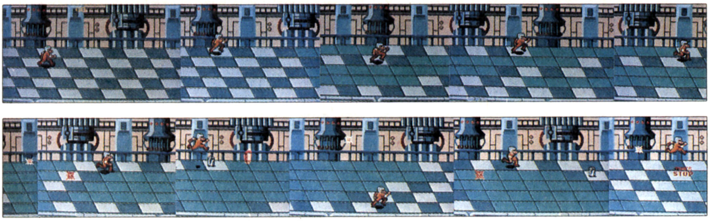



④
GOAL IN
③
⑤

メトロクロス　ラウンド・インフォメーション

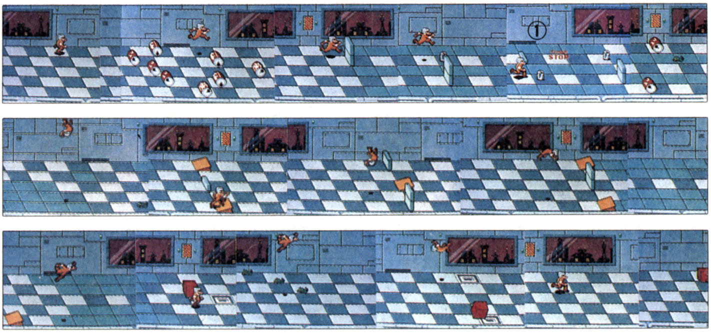
R28

このラウンドは残りタイムがある場合はスケボーで行けますが，少ないと，アルミカンを踏まなくてはいけないのでスケボーではいけません。スケボーがあってもなくても，①のスピード・アップだけは必ず取りましょう。特にスケボーなしの場合は必需品！



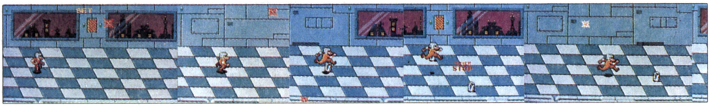
R29

さあ，もうラスト・ステージです，このあたりはさすがにクラッカー・ジャンプ台の位置などをおぼえていないとつらい。①などのアルミカンは必ず踏み，②③と連続してクラッカー・ジャンプ。そのままジャンプ台へ連続して入り，最後はまた連続クラッカー！



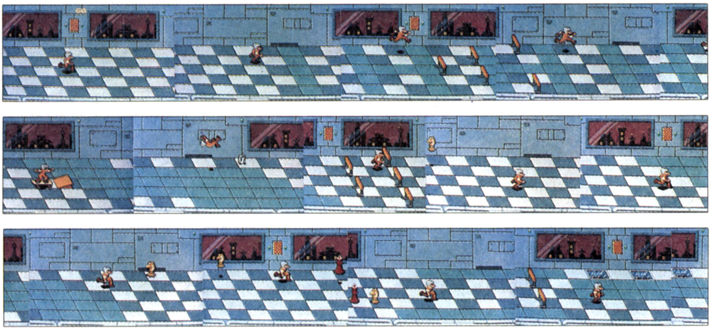
R30

カンを踏みそこなったり，ジャンボ・カンにつぶされると危険。なにしろ持ちタイムは5.0秒しかない。



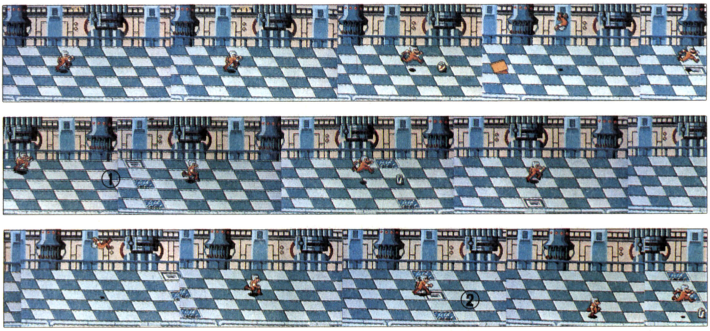
R31

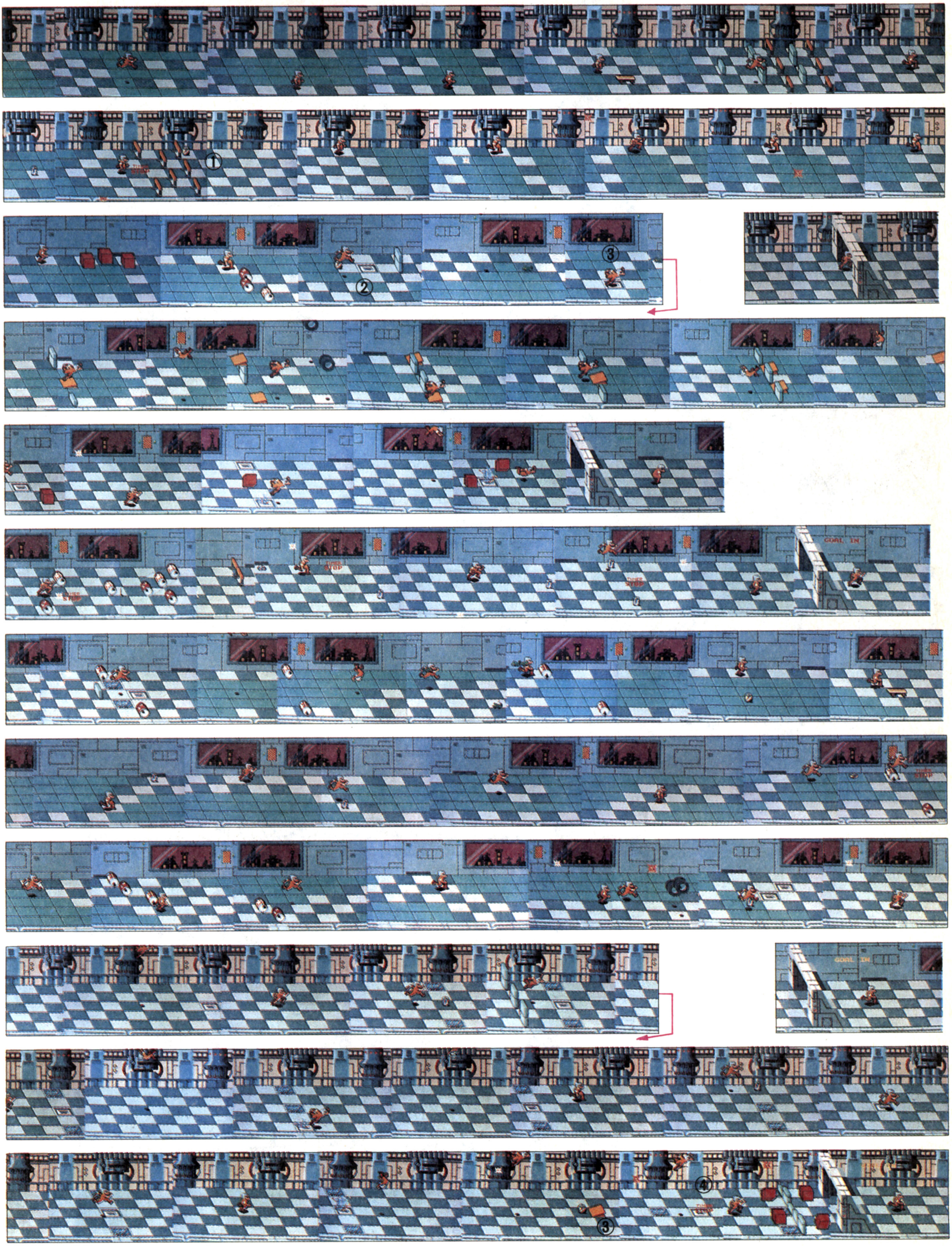
さほど難しくありません。大失敗さえしなければ，だいたいクリアできますが，ここのタイムがR32に大きくひびきます。アルミカンは確実に踏み，クラッカー・ジャンプも確実にきめましょう。また，ジャンボ・カンなどはものすごく早いので，あらかじめそのコースからはずれて走っているようにしましょう。またなれてきたらとちゅうにあるスケボーでゴールして10000ptsをかせごう。

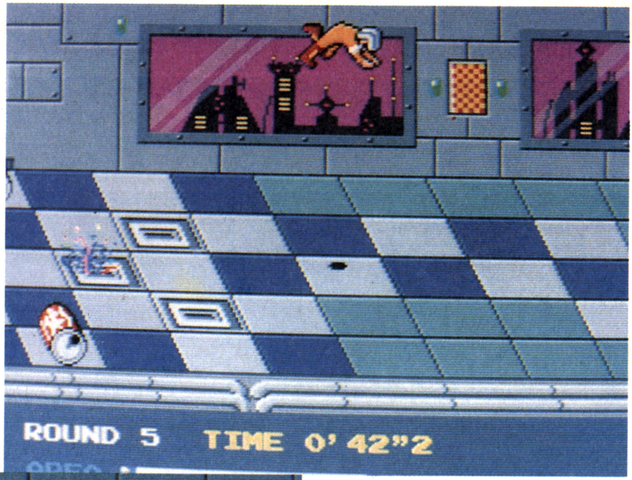


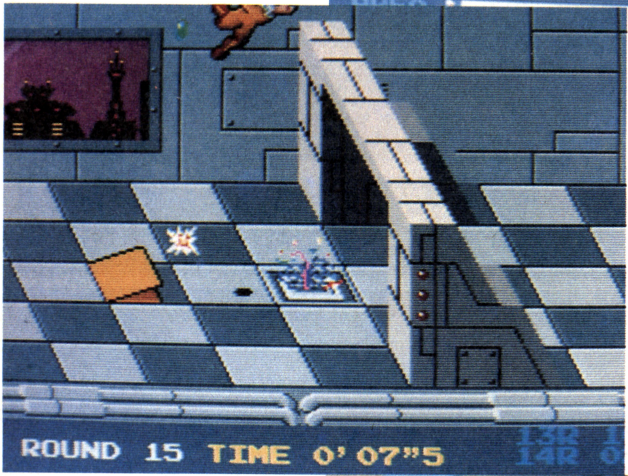
R32

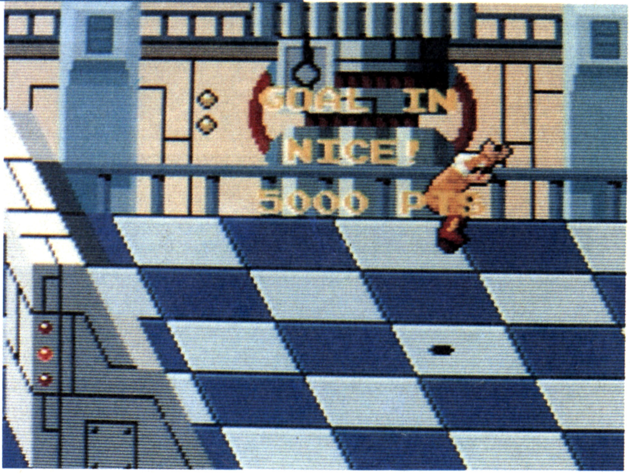
このラウンドはなにも言うことはないでしょう。とにかく，クラッカー，アルミカンなどが連続的に続くので，位置をおぼえてしまわなければクリアはできません。①のところから②までは，コースがWMという感じになっているのでおぼえやすいでしょう。ここも例によってクラッカー・ジャンプ中の微調整が必要なので，飛びこさないように注意。また，最後は③のジャンプ台をよけて④でクラッカー・ジャンプしてゲートごえで5000ptsをもらおう。




①
②
③
GOAL IN
GOAL IN
③
④


ROUND 5 TIME 0'42"2


ROUND 15 TIME 0'07"5


GOAL IN
NICE!

バラデューク

「ブキミが気持いい！」というキャッチフレーズで登場した「バラデューク」は，それまでのナムコゲームからは考えられないグロテスクなデザインでファンのド胆を抜いた異色作です。

もちろんゲーム内容的にも，主人公の動きに「重力」と「反動」の要素が組み込まれていたり，ルーレットというアイデアが盛り込まれていたり，随所にデザイナーのセンスが光っているといえます。

また，最終面のアッと驚くクリア方法，そして「実は主人公は…」という感動のエンディングまでの盛りあがりは，ナムコゲームの中でも屈指のできといってよいでしょう。

発売年月：1985年7月

ストーリー

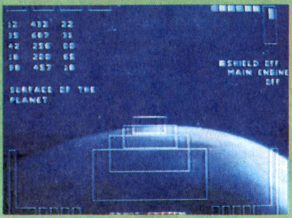
2×××年，平和的種族であるパケット族は，邪悪なオクティ族に侵略され迫害を受けていた。

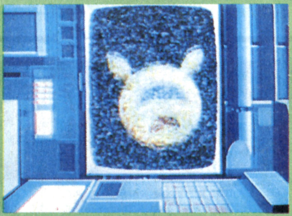
このパケット族のSOSを受信した辺境警備隊は，彼らを救出し，彼らの協力を得つつ，敵の地下要塞「バラデューク」を壊滅するためパケット星に潜入していった。

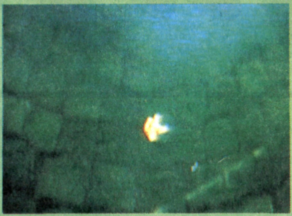
ファイターは，えりすぐられた辺境警備隊の一員である。連射ウェーブ・キャノンで武装し，そのシールド・スーツは，敵のいかなる攻撃をもってしても一撃で破壊できない。

オクティ。それは地下要塞「バラデューク」を支配する邪悪な生命体である。彼らは，彼らの第1幼生であるスキフラやブラヌラで攻撃してくる。そして，これが天井に付着して2次幼生エフィラとなってファイターにおそいかかる。

謎に満ちた要塞，不気味で危険なモンスター。キミは無事パケット族を救出することができるか!?







HOW TO PLAY

モンスター「オクティ」に侵略されてしまったパケット族を救うべく，地下要塞「BARADUKE」に潜入して戦います。

操作は8方向レバーとボタン一つのみです。レバーでファイターを動かしボタンで波動銃を撃てます。

オクティを倒すとカプセルが出現することがあり，これは通過することにより開けることができます。中にはアイテムなどの他に，パケットが閉じ込められていることがあるので助けてあげましょう。

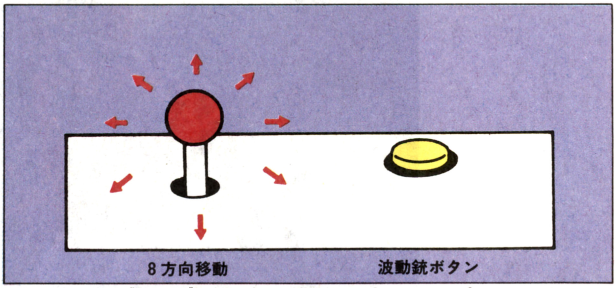
すべてのオクティを倒すとつぎのフロアへ通じるハッチが開くので，そこから脱出してください。

1ステージは六つのフロアから構成されており，五つめのフロアはオクティの出現しないカプセル・フロア（通称ボーナス・フロア），六つめはオクティのボス「グレート・オクティ」のいるフロアとなっています。

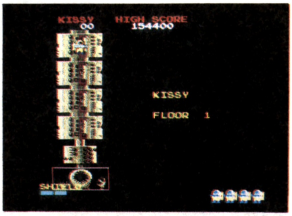
キミの操作するファイターはシールドで守られていますが，敵や敵の弾に当たるとシールドが消滅してしまうので注意してください。ファイターの所有するシールドは二つですが，各フロアをクリアするたびに挑戦できるシールド・アップ・モードのルーレットを見事にパケットで止めると，一つだけ増やすことができるのです。

すべてのシールドを失ってしまうとファイターはやられてしまい，ストックが1人減ってしまいます。

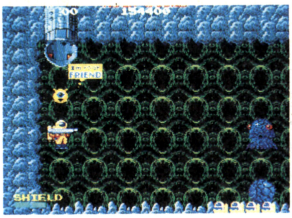
ファイターが全員やられてしまったり，最終フロア（フロア48）をクリアするとゲーム・オーバーです。



《第1図》バラデュークのコントロール・パネル

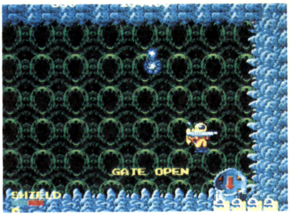


▲要塞BARADUKEに潜入だ！

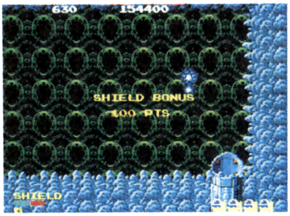


▲パケット族のために波動銃で戦え

▲オクティを倒すと隠されていたカプセルが現れた。中には何が……!



▲オクティをすべて倒すと出口が開く。さぁ脱出だ!



◀ボーナス得点としてシールドの残り×100Ptsが加算される

▶シールド・アップ・モードはルーレットだ

画面の説明

ハッチ

フロアの上についているのは入口，下についているのが出口です。オクティを全滅させると開きます。

ファイター

これがキミの操作するキャラクターです。波動銃で敵をやっつけながら進んでください。

シールド

ファイターの所有しているシールドを表しています。これが0になるとファイターを1人失います。

パケット・ストック

救出したパケットの数を表しています。パケットを助ければいろいろとプレイを有利に進めることができます。

カプセル

通過すると開くことができます。中には戦いに役立つアイテムが入ってることもあります。

オクティ

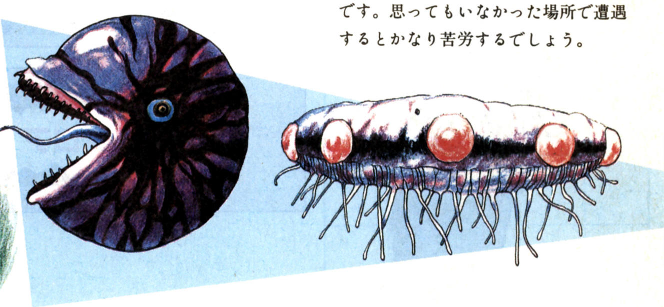
平和なパケット星を侵略した憎っくきモンスター。こいつらを全滅させるとつぎのフロアへのハッチが開きます。

ファイター・ストック

ファイターのストックを表しています。

モンスター

どこからともなく現れるモンスターです。思ってもいなかった場所で遭遇するとかなり苦労するでしょう。



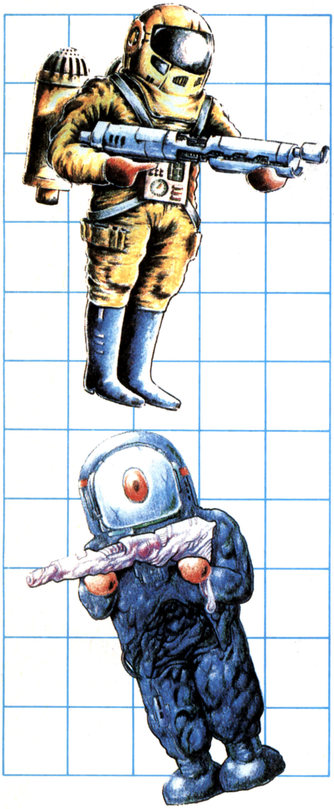
ステージ構成

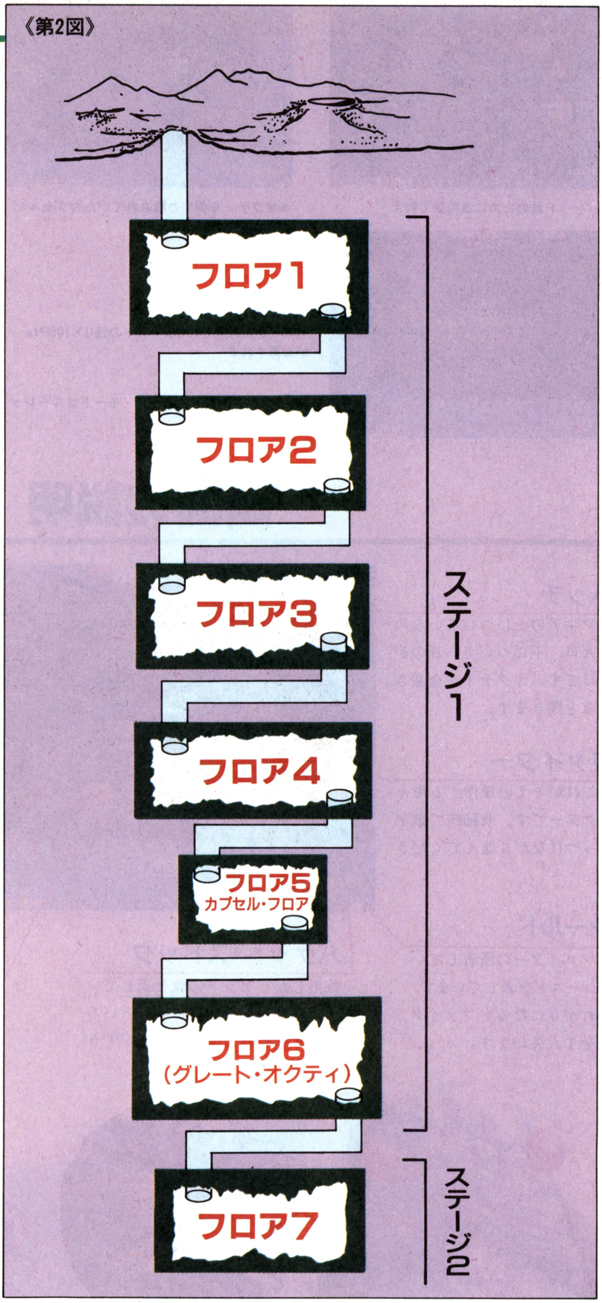
平和なパケット星を侵略したモンスター「オクティ」は，そこに永住するために秘密の基地を建設しました。

地下要塞「BARADUKE」がそれです。このBARADUKEは地下へ地下へと伸びており，合計48フロアより成り立っています。

6フロアごとに1区切り（1ステージ）で，オクティのボス「グレート・オクティ」が待ちかまえているのです。こいつの強さは今までのオクティとは段ちがいで，何発も波動銃を命中させないとやっつけられません。

グレート・オクティを見事に倒すとつぎのステージへ行くことができます。そして，ファイターはBARADUKEの深部へと進んでいくのです。パケット星とパケット星の住人パケットのために……。





キャラクター・インフォメーション

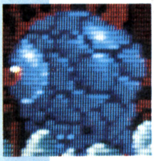
ファイター

キミの操作するキャラクターです。8方向に移動可能ですが波動銃を撃つことができるのは左か右だけなので注意してください。また，レバーをニュートラル（中立）にしておくと重力（？）のため少しずつ落下してしまうことと，波動銃を撃つとその反動で後方に移動してしまうこともお忘れなく！

ギリィ・オクティ（100Pts）

一番弱いタイプのオクティです。弾を吐かないので攻略は簡単でしょう。

ウィンキー・オクティ（100Pts）

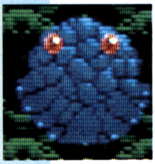


横向きのオクティです。オクティの中心より目のある方向にファイターがいると弾を吐いてきます。後方から攻撃すると簡単に倒すことができます。

チューイング・オクティ（100Pts）

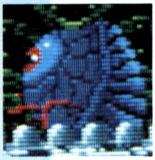
まばたきをすると同時に3発の弾を吐いてくるオクティです。接近して戦うと3発の弾をよけにくいのでなるべく距離をとって戦うことが望ましいでしょう。

フィニー・オクティ（100Pts）



ギリィ・オクティが弾を吐くタイプと考えてください。これも弾にさえ気をつければ攻略は簡単でしょう。

シェル・オクティ（100Pts）

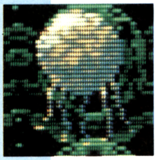


性質はウィンキー・オクティと大差ありませんが，シェル・オクティは名前のとおり甲羅を背負っています。この甲羅はファイターの波動銃をはね返してしまうので目のあるほうから攻撃しないと倒せません。

ドロッピング・オクティ（100Pts）

伸び縮みしながら弾を吐いてくるオクティです。縮んでいるときはファイターの波動銃が通用しないので素早く倒すのが非常にむずかしいでしょう。

ブラヌラ（10Pts）



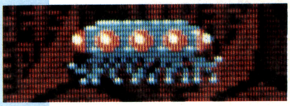
オクティの体内から発生するモンスターです。1匹1匹はとても弱いのですが，ファイターの上や下など銃を撃てない場所から近づかれたりすると苦労します。うまく誘導して戦ってください。

スキフラ（10Pts）

これもオクティの体内から発生する

モンスターです。動きはブラヌラと同じですが，弾を吐いてくるので注意が必要です。

ポリケーター（50Pts）

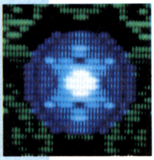


迷路内の天井に潜んでいる昆虫です。ファイターの向いている方向に出現し，近づくと落下してきます。やっつけないとしつこく出現するので，なるべく早く倒しておきましょう。

リープ・バガン（50Pts）

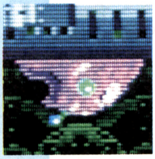
バガンのタマゴといわれるキャラクター。トリッキーな動きでファイターに迫ってくるため，思わぬダメージを受けてしまいます。注意して戦ってください。

テレポ（50Pts）



オクティ族のサイコキネシス融合弾です。ポリケーターとはちがい，ファイターの背後に出現，弾を吐いた後は消滅してしまいます。これも倒しておかないとしつこく出現するイヤなキャラクターです。

エフィラ（50Pts）



オクティへの進化途上生物です。天井に張りついていてファ

イターが近づくと弾を吐いてきます。性質的にはウィンキー・オクティと変わらないため，砲身（？）の向いていない方向から近寄れば弾を撃たれずに倒せるのです。

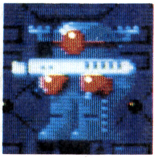
ブルー・スパーク(0Pts)

一定時間同じフロアにいると出現する，いわゆる永久パターン防止モンスターです。奇妙な動きでファイターにつきまとうので，こいつが出現したら早目にクリアしてしまいましょう。

バガン(50Pts)

カプセルの中に隠れているモンスターです。カプセルを開けると同時に飛びだしてくるので注意してください。浮遊能力がないため下に床がないと落下していきます。ジャマなときはスクロール・アウトで消してしまうのもいいでしょう。波動銃を2発当てないと倒せないことに注意してください。

ブルー・スナイパー(50Pts)



オクティ族に捕われ，洗脳された人間です。ファイターと同じ波動銃を持っているので，はじめのうちは苦労すると思います。足をねらうのが原則ですが，問題は自分より敵が下にいるときです。この場合はスナイパーに触れてもミスにならないことを利用してスナイパーに重なって下に降りるという方法をとりましょう。

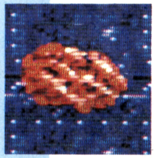
モラモラ(50Pts)

人間族，オクティ族，パケット族，そのいずれにも属さない生物です。左右にしか動きませんし，攻撃をしてくることもありません。ただし接触するとミスになるので注意してください。

バガンスポアー(50Pts)

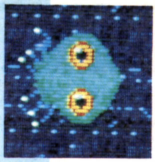
画面を素早く斜めに横切る球状の物体です。宇宙から飛来してくる粒子という設定とのこと。壁を無視して飛んでくるので気をつけましょう。

マッスル・ブレイン(50Pts)



ファイターをねらって近づいてくる脳の化物です。移動速度が遅い分，不気味な感じがします。波動銃を16発も当てないと倒せないため，相手にしないで逃げてしまったほうが得でしょう。

スクイド(50Pts)



横から飛来し弾を吐いて逃げてしまうイヤなキャラクターです。ファイターとの距離が一定になるとターンしてしまうため体当たりはしてきませんが動きはとても速いです。

キョーター(50Pts)

回転しながら飛びまわり，ファイターに向かって弾をドカドカ吐いてきます。壁を通り抜けてくることに気をつけて，敵の動きを予測しながら戦ってください。

ケルカリア(50Pts)

迷路内を左右に飛行するキャラクターです。頭部は堅く頑丈(がんじょう)なため波動銃をはね返してしまいます。まわりこんで尾のほうを撃てばやっつけることができます。

ヤマモ(50Pts)

一見すると顔のようなキャラクターです。ジグザグに動いて近寄ってきますが，自分から体当たりはしてきません。波動銃を1発命中させるだけで倒せるので，おちついて対処してください。

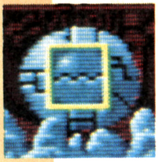
各種フィーチャー

カプセル

一般的にはオクティが体内に隠していて，オクティを倒すと出現します（最初からカプセルがあるフロアはカプセル・フロアとフロア39です）。

カプセルの中にはパケットやジュエル，波動銃，バガン（モンスター）などが入っていて，ファイターがカプセルの上を通過することによって開けることができます。

またときどきオクティを倒してもカ



プセルが出現しなかったり，カプセルが出現しても中に何も入っていなかったりすることがあります。これはそのフロアのクリアに時間をかけすぎていることが大半の理由です。

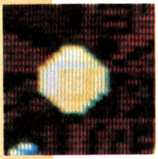
つまり，一種の時間制限のようなものなので，なるべく早くフロアをクリアするようにすればアイテムを入手しやすくなるでしょう。

パケット(100Pts)

ゲーム・スタート直後に"I'm your FRIEND"と言っていることからもいることからもこのキャラクターは仲間だということがわかってもらえるでしょう。

パケットはカプセルの中に閉じ込められているのでカプセルを開け助けてあげてください。彼らを助けるとシールドを増やしやすくなったり，グレート・オクティとの対決で捨て身の攻撃をしてくれます。

ジュエル(100Pts)



カプセルの中に入っているものです。得点以外の特典はありません（苦しい！)。書き忘れましたが，カプセルを開けるときは下から上に向かって移動しながら開けるようにしてください。そうすればカプセルの中にモンスター(バガン)が隠れていてもダメージを受けずにすみます。

パワー波動銃(100Pts)

カプセルの中に入っているものです。これを取ると波動銃の

威力が1段階アップ（最高3段階）します。ただし，シールドを一つ失うごとにその威力は1段階ダウンし，ファイターが死んでしまうとノーマルの波動銃にもどってしまいます。

シールド・ボーナス

各フロアをクリアするごとにダメージを受けていないシールド×100Ptsのボーナスがもらえます。

隠れキャラクター

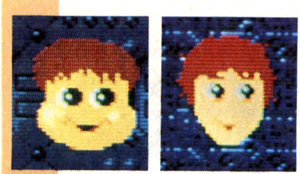
あるフロアで特定のキャラクターをやっつけると上からボーナス・キャラクターが落ちてくることがあります。得点はすべて1,000Ptsです。

《第1表》隠れキャラクター

フロア	撃つキャラクター	出現キャラクター	
4	リープバガン	モラモラJr.	
7	テレポ	バガンJr.	
16	ブルー・スナイパー	リープバガンJr.	
20	キョーター	パケット	
25	ポリケーター	リンゴ	
33	ケルカリア	バナナ	
41	バガンスポアー	ナス	
44	ブルー・スナイパー	レモン	

隠れキャラクターその2

盟友であるパケットを殺し続けると不気味（失礼っ！）な顔が出現します。



これはウワサによると開発者のKISSY氏とTAKKY氏らしいのです。パケットを10匹やっつけると10,000Ptsのキャラクターが，さらに10匹（つまり20匹め）やっつけると20,000Ptsのキャラクターがパケットが殺された場所に出現します。しかし，これには罠があるのです。

パケットを殺してしまうとこれまでストックしておいたパケットが0になってしまいますし，そうなるとシールドを増やすこともできなくなってしまうのです。慣れた人でも，けっこう苦しい戦いになるでしょう。

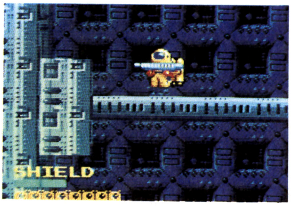
シールド・アップ・モード

各フロアをクリアし，ある条件（パケットのストックがある。シールドが三つ以上あるのどちらか）を満たしているとシールド・アップ・モードに進みます。

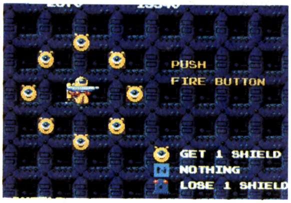
▲各フロアをクリアするとシールド・アップ・モードに入る

ここではシールドの増減をルーレットで決めることになります。ボタンを押してルーレットが止まった場所によって決定されますが，そのパターンは三つあります。

一つはパケットで，ここに止まるとシールドが一つ増え（最高八つまで）もう一つはNで変化なし，最後の一つはオクティで，シールドが一つ減ります。つまり，パケットを多く救出しているとそれだけシールド・アップの確率が増えるということです。



ところでパケットを8匹ストックするとどうなるのか知っていますか？当然ルーレットは絶対に当たりますが，他にもいいことがあるのです。それは何とカプセルの中味が，すべて波動銃になるのです。



◀▲パケット8個を集めると，当然ルーレットは当たるし，カプセルの中味がすべて波動銃になる

グレート・オクティ

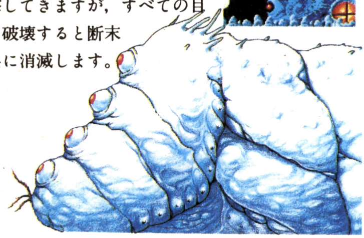
グレート・オクティとは各ステージの最終フロア（フロア6，12，18,24，30，36，42，48）にいる巨大なオクティのことです。

ここでパケットのストックがあるとパケットは勇敢にグレート・オクティに体当たりして，敵の動きを一時停止してくれます。

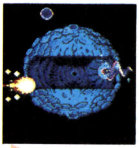
ブルー・ウォーム（1,000Pts）

画面右から出現して左へ迫ってきます。こいつは目玉が弱点で，波動銃を8発命中させると目を一つやっつけることができます。

ブルー・ウォームは目から弾を発生させて攻撃してきますが，すべての目（四つ）を破壊すると断末魔の声と共に消滅します。

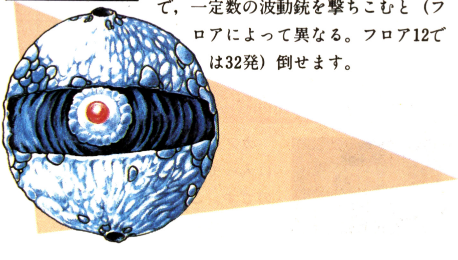


ターニング・アイ（1,000Pts）

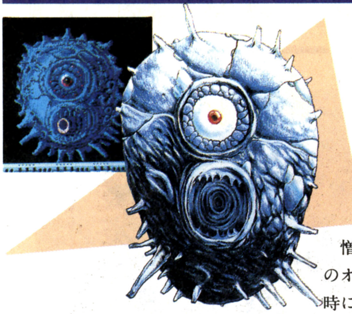


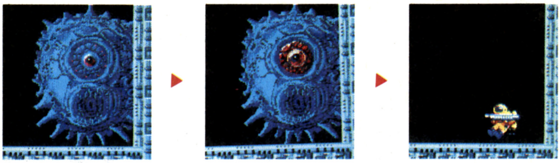
巨大な球状のオクティで，フロアによって異なる動きをします。攻撃は体内から発生する弾と目玉からだす雷状の毒素です。

このターニング・アイも弱点は目玉で，一定数の波動銃を撃ちこむと（フロアによって異なる。フロア12では32発）倒せます。



オクティ・キング(10,000Pts)





▲オクティ・キングの体内に入って波動銃を連射して倒そう

◀感動のエンディング・メッセージ

憎っくきオクティを統べる親玉がこのオクティ・キングです。口からは同時に３発も弾を吐いてきますし，目玉をいくら撃っても倒すことができません。

こいつを倒す方法はただ一つ。口から体内へと入り，波動銃を連射するのみなのです。口からは弾を吐くので，まずは近づいて目玉を撃って動きを止め，素早く口の前へ行ってください。成功すれば体内へ入り込むことができますが，もし失敗したらすぐに目玉のところへもどって，再びオクティ・キングの動きを止めるということをくり返してください。

これが遅れると弾を喰らってやられてしまいます。

オクティ・キングを倒すと感動のエンディングです。

おまけ情報

デモで隠れキャラが見られる

パケットをやっつけていくと隠れキャラの顔がでますが，デモでこの顔がでることもあるのです。

防止できなかった永久パターン

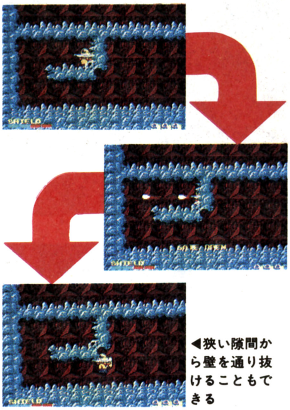
バラデュークでは永久パターン防止キャラクターとしてブルー・スパークがいますが，それでも永久パターンがあるのです。どこでできるのかはナイショ♥

登録したネームが光る

ネーム入れで「ＫＩＳＳＹ」「ＴＡＫＫＹ」「ＪＵＮＫＯ」と入れるとネームが光ります。

壁も通り抜けられる

波動銃を撃った反動を利用して狭い隙間から通り抜けられますが，これで妙なところに入り込むと二度と抜けだせなくなってしまう場所があるのです。

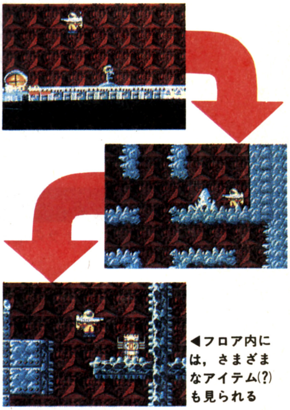


◀狭い隙間から壁を通り抜けることもできる

楽なオクティから倒すのが鉄則

オクティがたくさんいる場所では簡単に倒せるオクティから攻撃するのが鉄則です。１回の攻撃で全滅させようとはしないで，１匹倒したらその場から離れ，再び攻撃に向かうという方法がいいでしょう。

いろいろなアイテムが見れる



◀フロア内には，さまざまなアイテム(?)も見られる

ゲームには関係ありませんが，迷路内にはさまざまなものがあり私たちを楽しませてくれます。

私は友だちですよ！

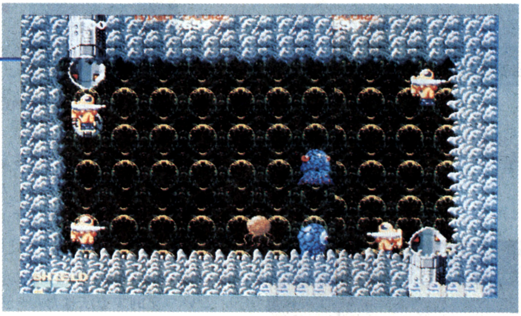
パケットがしゃべるのは「I'm your FRIEND」であって決して「わては怪物ランド」とか「のんだくれなんだ」などと言っているわけではありません。

バラデューク全フロア紹介

Stage 1

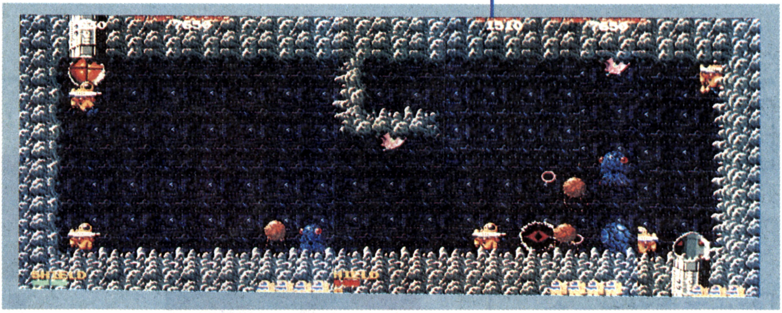
フロア1

このフロアでは，バラデュークの基本である戦闘と銃の反動，重力などを実際に感じとってください。オクティを倒したらカプセルを開いて中の物を取りスグに脱出しましょう。



フロア2

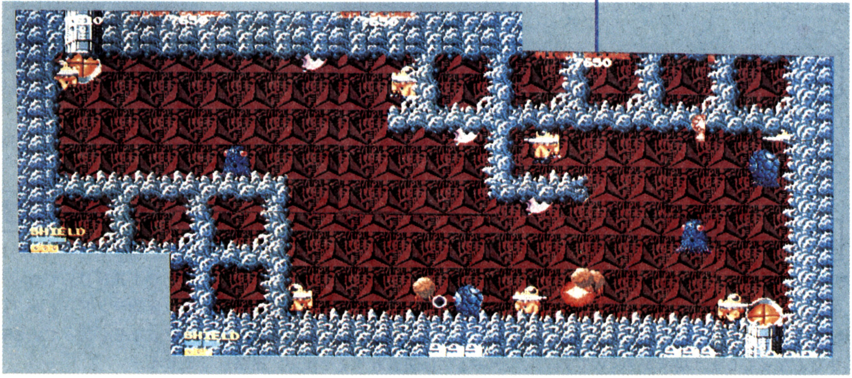
エフィラが2匹登場します。このフロアでは，わざわざ後方にまわり込んで戦う必要もないので，離れたところからうまく狙って倒してください。スクイドも出現しますが，あまり相手にしないほうがいいでしょう。

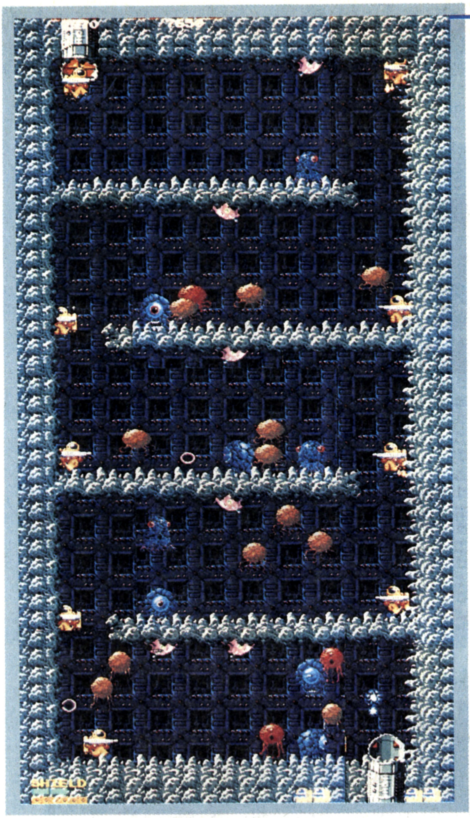


フロア3

だんだんオクティやエフィラの配置がいやらしくなってきます。

どこに何のキャラクターがいるのかを憶えておき，先制攻撃をしかけるように心がけていれば楽にクリアできるはずです。



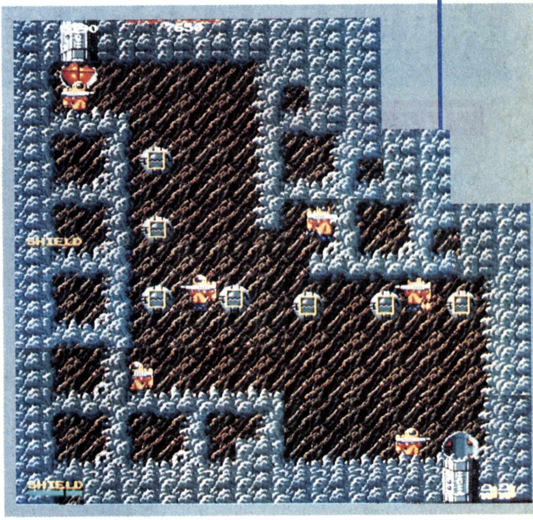


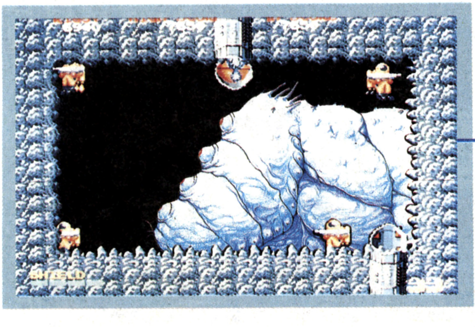
フロア4

リープ・バガンを何匹か撃つと隠れキャラクターが上から降ってきます。これは1,000Ptsなのでハイスコアを狙うときは必ず取りましょう。オクティとの戦いで注意するのはなるべく離れて戦うということです。

フロア5

カプセル・フロア

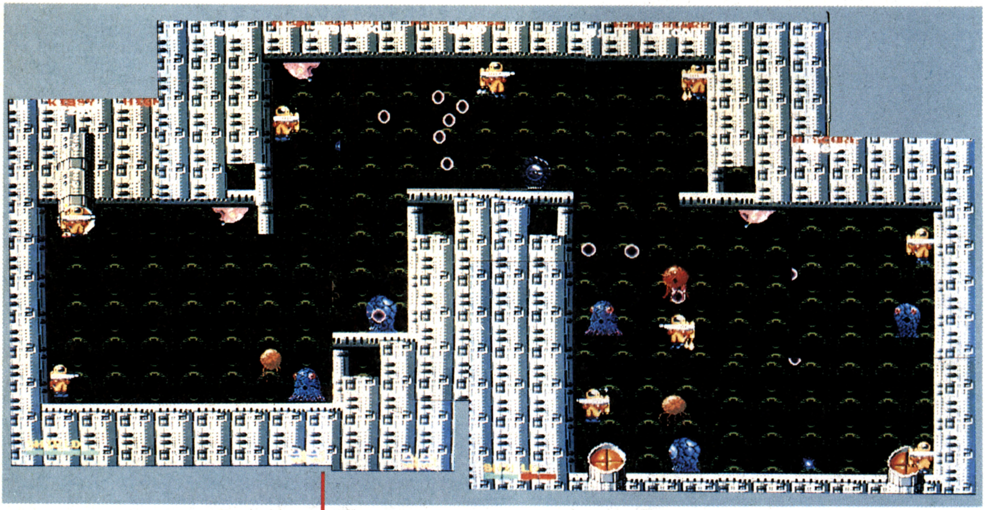




フロア6

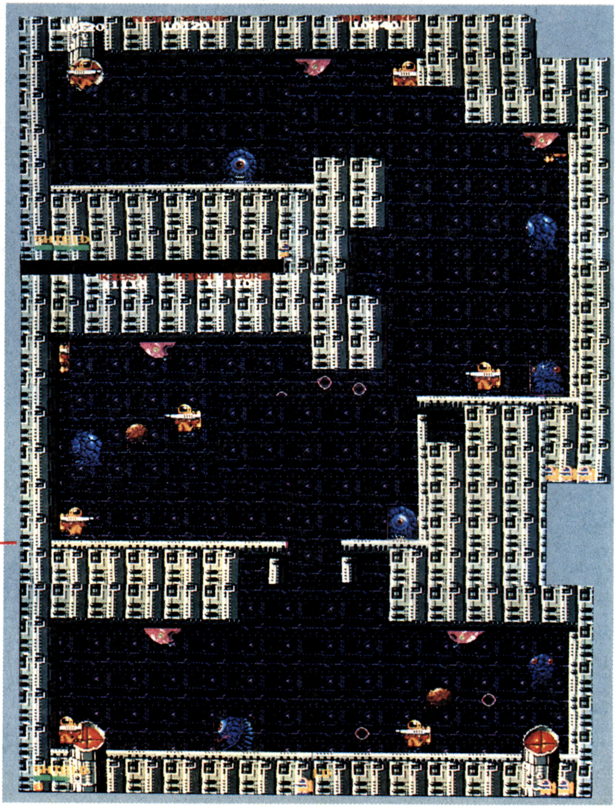
グレート・オクティ「ブルー・ウォーム」との対決です。上下に動いて弾をかわしながら，波動銃で目を狙ってください。目以外のところはいくら撃ってもまったく効果がありません。

Stage 2



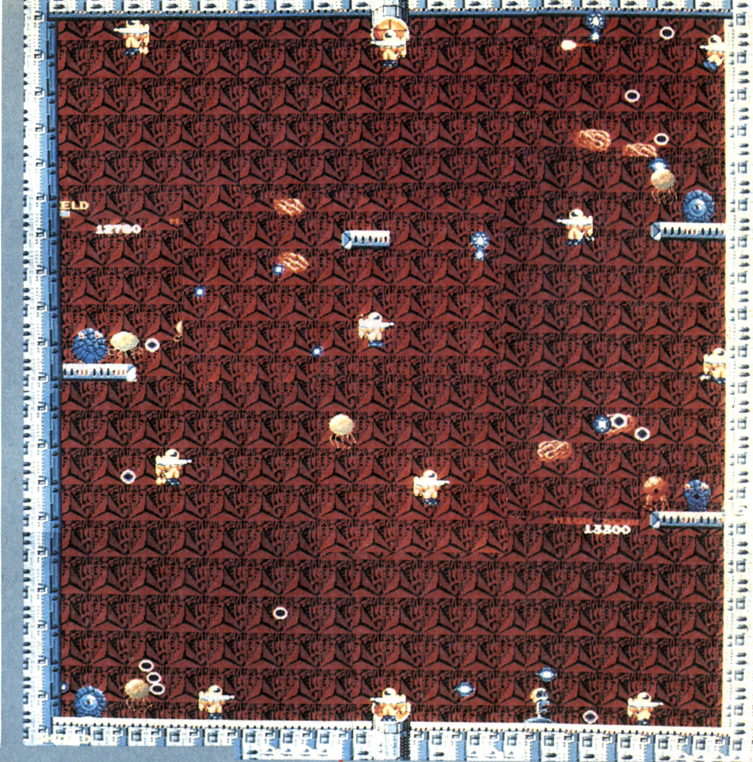
フロア7

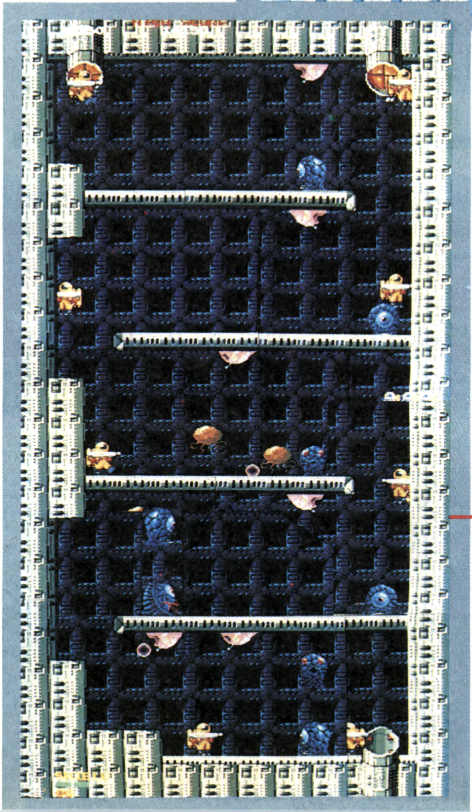
テレポを何匹かやっつけると隠れキャラクターが出現します。ポリケーターは自分の向いている方向に，テレポは自分の背後に出現するということも忘れないでください。2匹めのエフィラは後方からやっつけると楽です。



フロア8

初心者には少しむずかしいフロアかもしれません。マップをよく見て効率よく戦えるコースを捜してみましょう。クリアに時間をかけているとブルー・スナイパーが出現してしまうので注意してください。





フロア9

広いフロアです。オクティのいる場所は，迷路の右はじか左はじのみなので迷うことはないでしょう。このフロアで出現するマッスル・ブレインは波動銃を16発も当てないと倒せません。逃げたほうが得です。

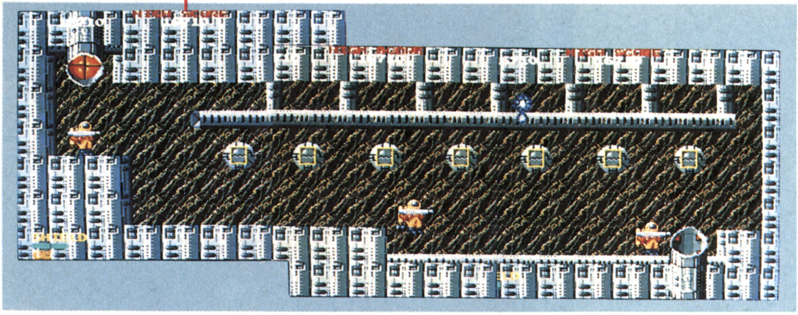
フロア10

最初の難関が，このフロア10です。急いでクリアしようとしてはいけません。

オクティに少しダメージを与え，危ないと思ったらスグに逃げて再び攻撃するチャンスをうかがいましょう。

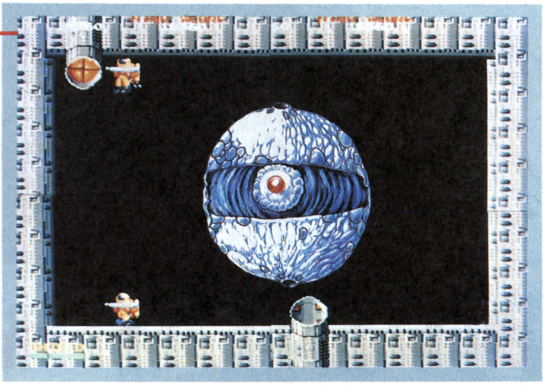
フロア11

カプセル・フロア

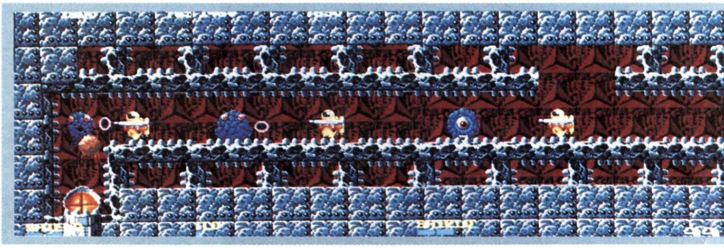


フロア12

グレート・オクティ「ターニング・アイ」の登場です。敵は上下に動きながら少しずつ近づいてきます。うまく敵の動きに合わせてファイターを動かして目を狙ってください。

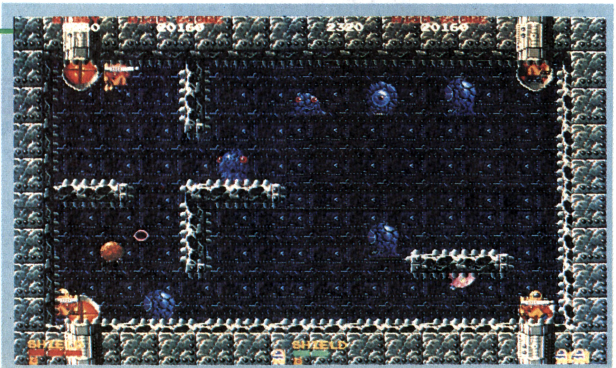


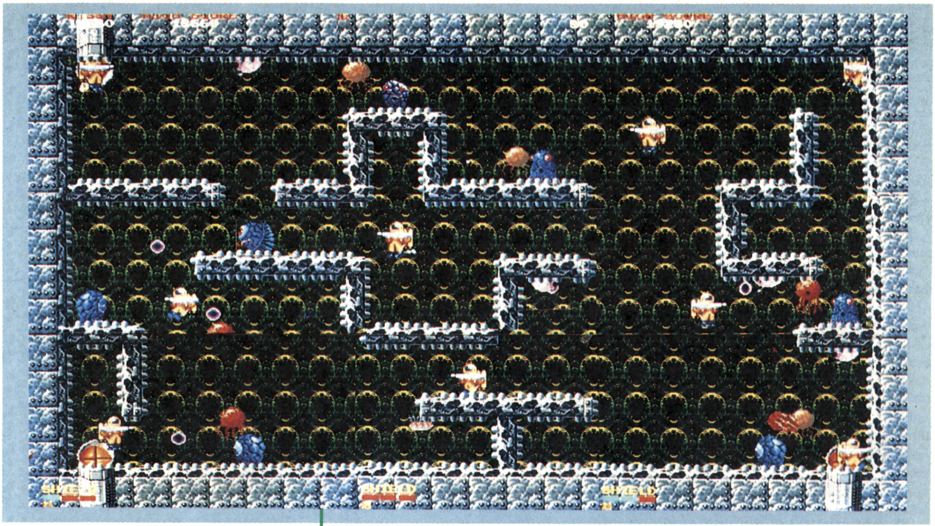
Stage 3



フロア14

フロア右上に横３匹並んでいるオクティが曲者です。フロア13で右の出口から脱出していると，実に楽にここを攻略できます。時間をかけるとブルー・スナイパーが出現するので注意しましょう。

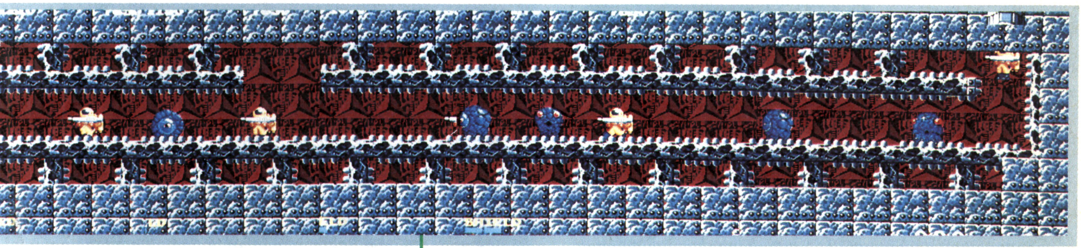




フロア13

ケルカリアが出現します。こいつは頭が堅いため，尾のほうから撃たないと倒せません。倒さないとしつこく出現するので，うまく後方にまわり込んでやっつけましょう。

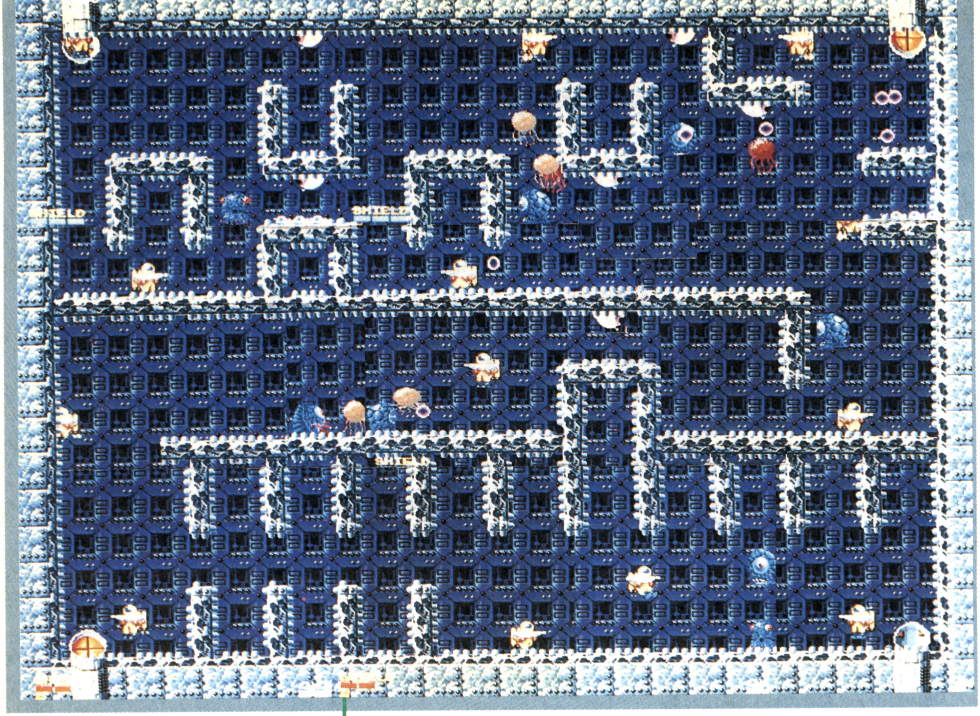
このフロアは出口が二つありますが右側の出口から出たほうがつぎのフロアが楽になります。



フロア15

横一直線に続くフロアです。基本的には床を歩いて進み，弾がきたら天井にくっついてよけるという方法がベストでしょう。

カプセルからでてきたバガンは天井にくっついていればやられません。

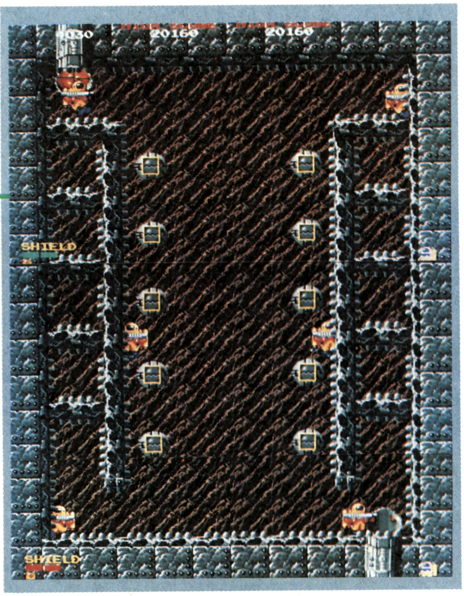


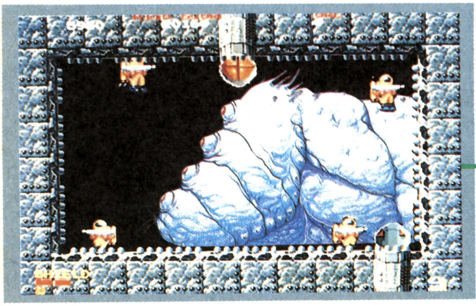
フロア16

すぐにブルー・スナイパーが出現するため，上級者でも苦労することのあるフロアです。自分より下にブルー・スナイパーがいると倒せないのでうまく下にまわり込んでやっつけましょう。

フロア17

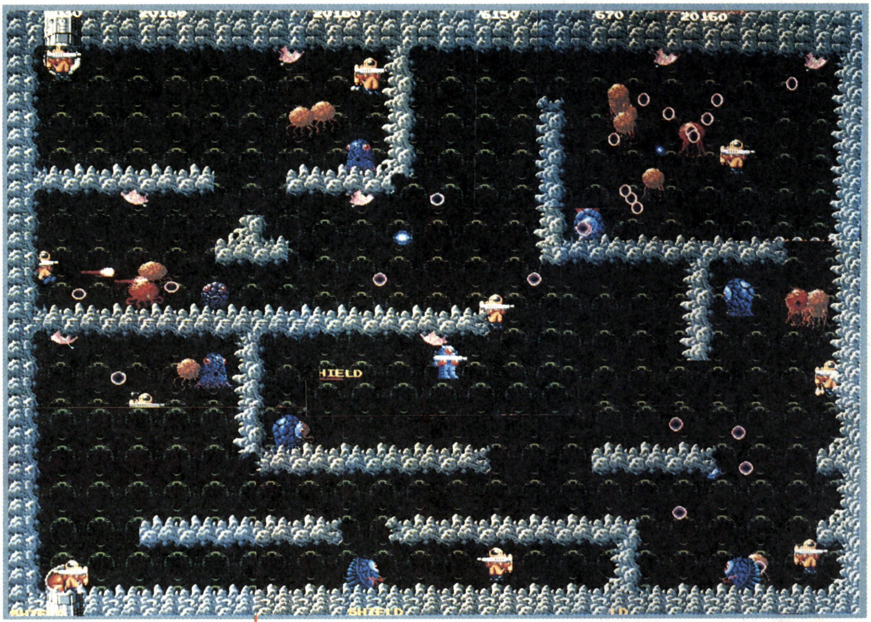
カプセル・フロア





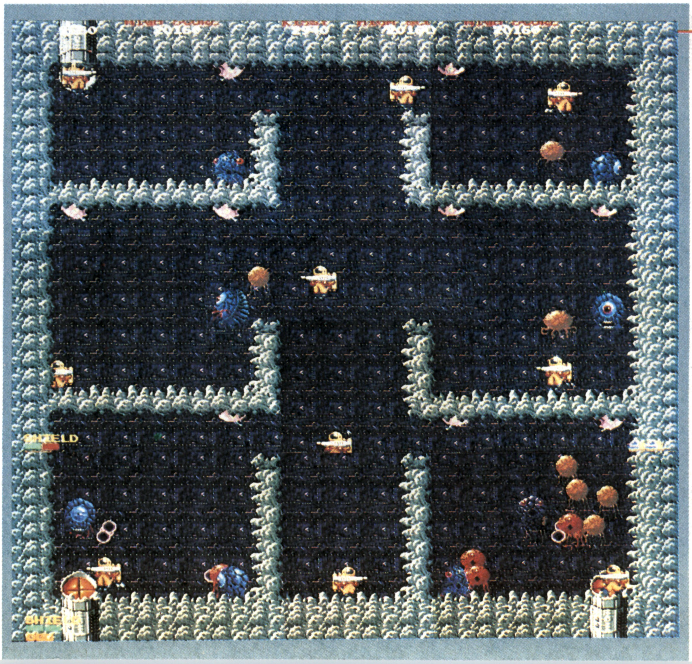
フロア18

ブルー・ウォームの登場です。攻略方法はフロア6とまったく同じで，とにかく弾をよけまくって目を狙うしかありません。



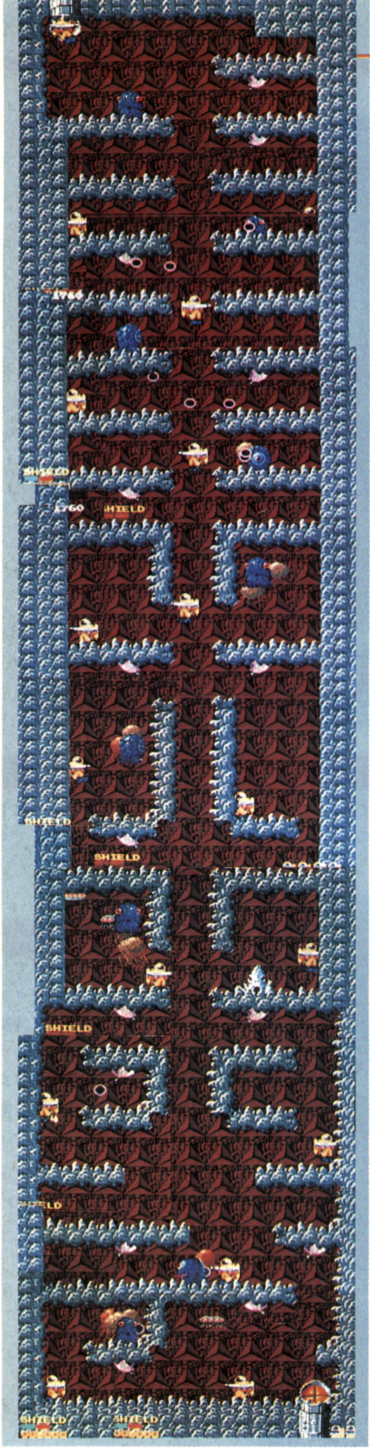
フロア19

通り抜けられる壁や銃の反動で通過できる壁が登場します。これらのものは，このフロアでは重要ではありませんが，後半のフロアではこういったトリックが多く使われるフロアがでてくるので憶えておいてください。



フロア20

ここも難関の一つといっていいでしょう。とくに最後のオクティが2匹ずついるところで時間をかけすぎて，自滅してしまうというパターンがかなりあるようです。どのオクティを先に倒すべきかよく考えてください。



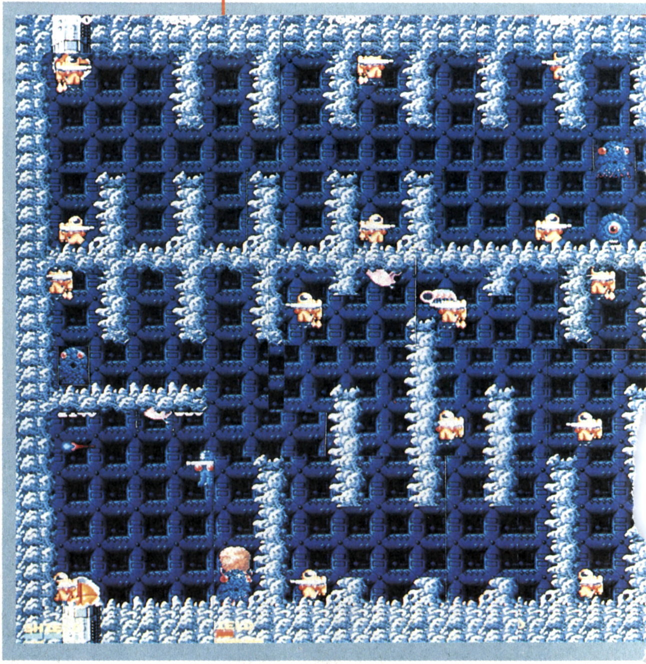
フロア21

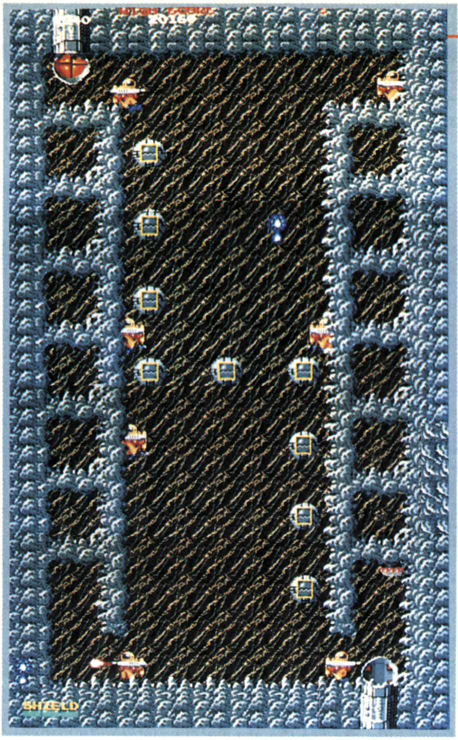
狭い通路が多くある上に，ポリケーターがドカドカ出現します。何も考えずに通路を歩いているとスグにやられてしまうので注意してください。

とにかくポリケーターは，自分の向いている方向に出現するということを忘れずに！

フロア22

ブルー・スナイパー，リープ・バガン，ポリケーターの3匹トリオがジャマしてきます。1か所だけ壁を通り抜けると楽に攻略できる場所があるのは，マップを見ただけでもわかってもらえるでしょう。





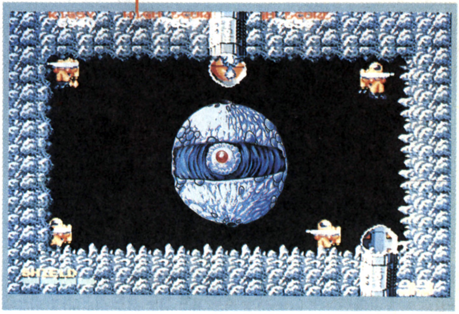
フロア23

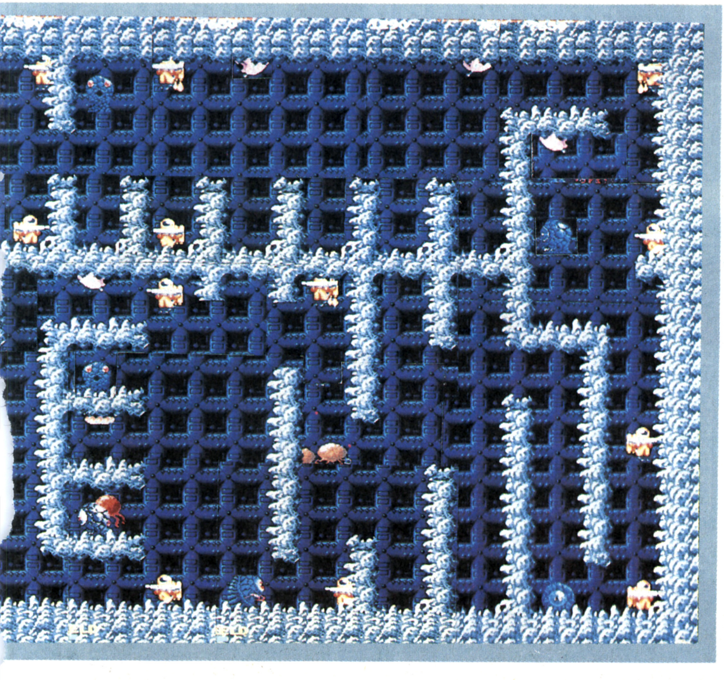
カプセル・フロア

フロア24

このフロアのターニング・アイは前のとは動きがちがいます。上下に少しだけゆれながら左右に往復するのです。

ターニング・アイの動きに惑わされないで，少しずつダメージを与えていきましょう。



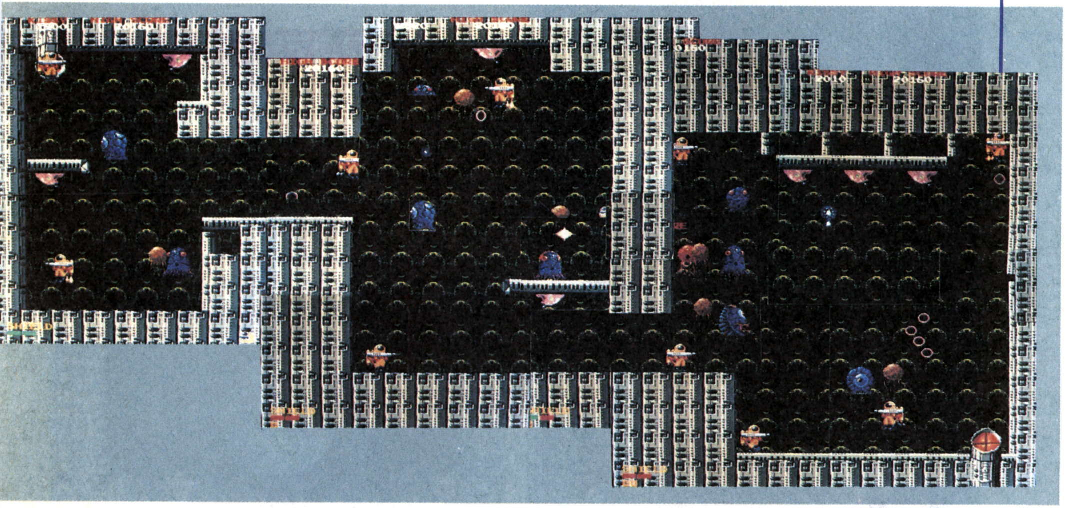


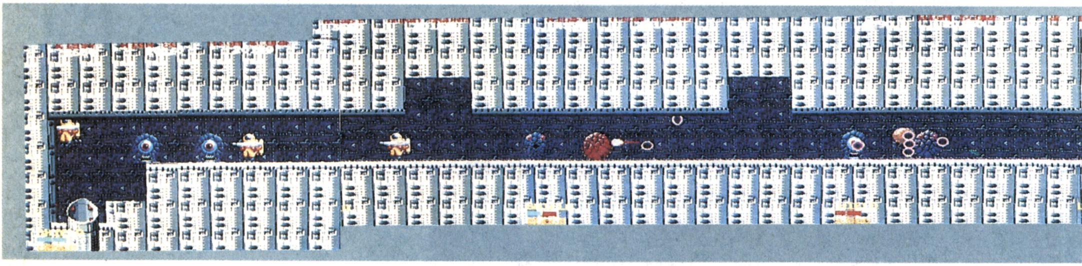
Stage 5

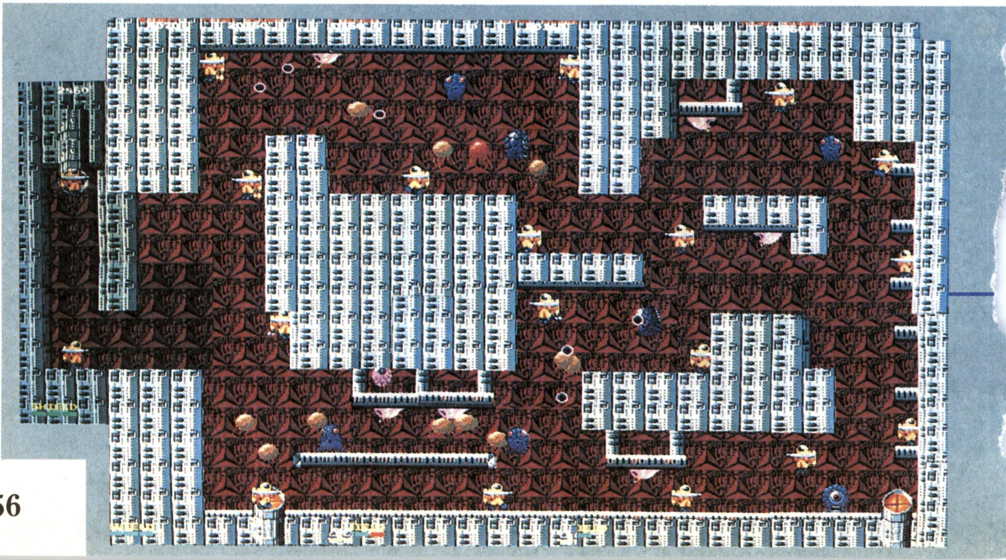
フロア25

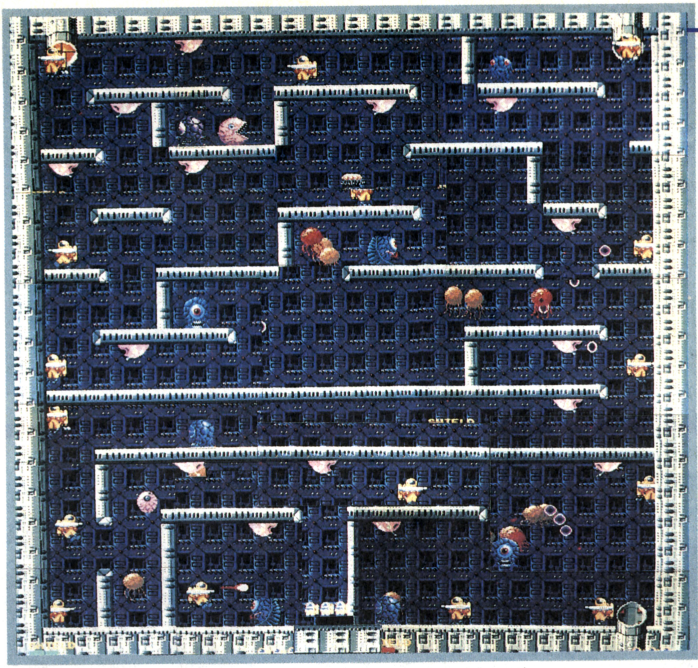
ドロッピング・オクティが変な位置に配置されているため，慣れないうちは苦労するでしょう。

とにかく撃っては逃げるのヒット&アウェイという戦法がベストの方法だと思います。



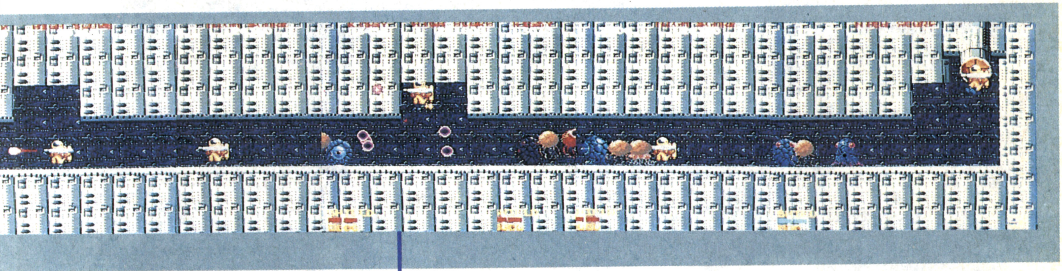






フロア28

ここは入り口が二つありフロア27で左右どちらかの出口から脱出したかで決まります。どちらでも大差はありませんが，どちらかというと，左からスタートしたほうが少し簡単になるかもしれません。



フロア26

横一直線に伸びるフロアですが，バガンスポアーがガンガン飛んできて思わぬところでダメージを受けてしまいます。他のフロアとはちがって迷うことはないのに手ごわいというフロアです。

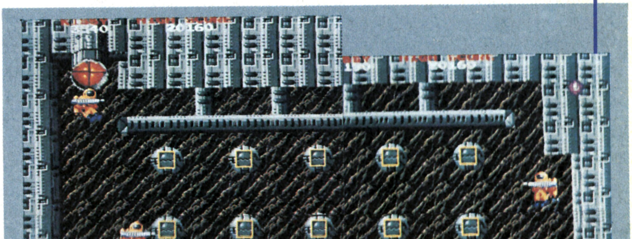
フロア27

リープ・バガンが大量にでてくるため，気を抜かずに進んでいきましょう。

敵の配置はそれほどむずかしくないので，マップを見てパターンをつかんでおけばクリアは簡単です。

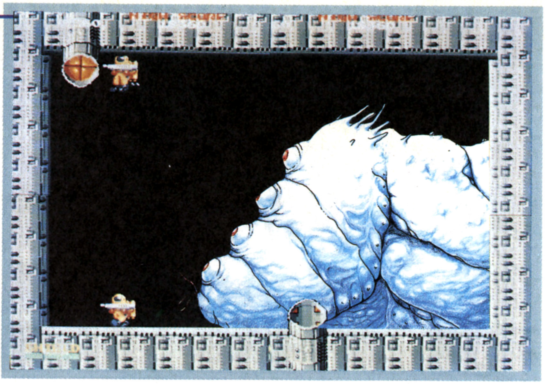
フロア29

カプセル・フロア

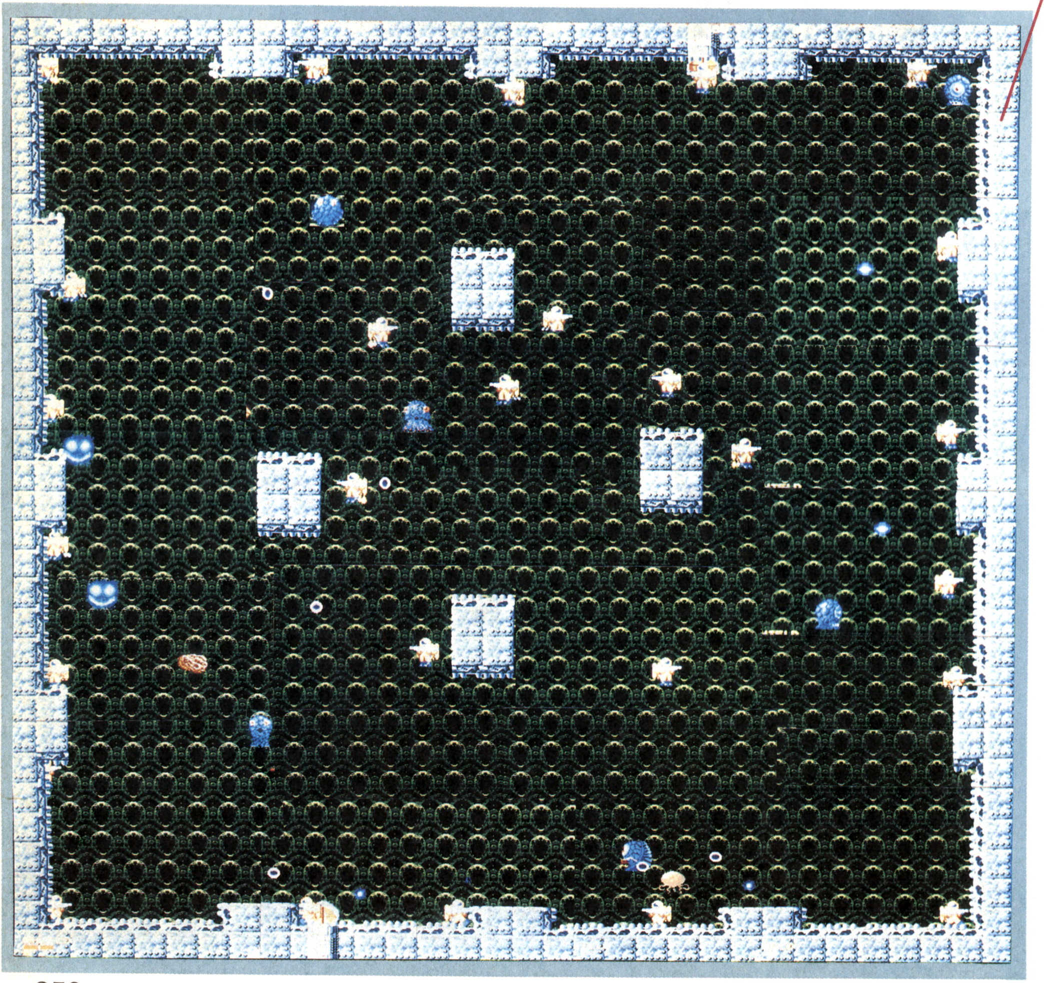


フロア30

ここのブルー・ウォームも前回と大差がありません。やっつけるのに時間をかけてしまうとブルー・ウォームがかなり左にきてしまうため苦しくなってしまいます。早目にやっつけるようにしてください。



Stage 6



フロア31

ひたすら広いフロアです。どこにオクティがいるのかを知っていないと迷ってしまいます。

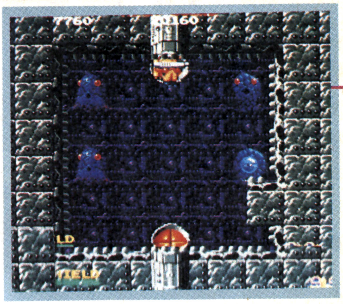
このフロアで出現するヤマモという キャラクターは，動きは速いですが，自分から体当たりしてくることはありません。

フロア33

パッと見ると壁に囲まれてどこにも行けないような感じがしますが，実は通り抜けられる壁があちこちにあるのです。これを憶えることが攻略のコツでしょう。

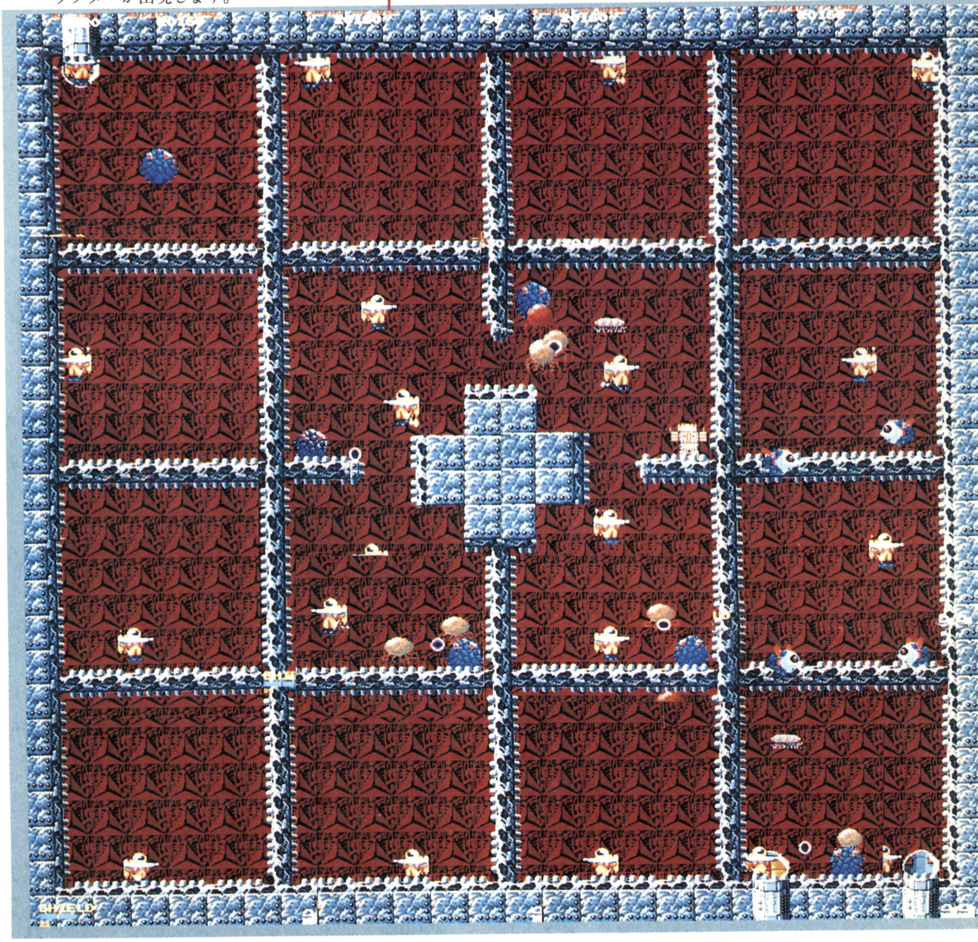
ケルカリアを何匹か撃つと隠れキャラクターが出現します。

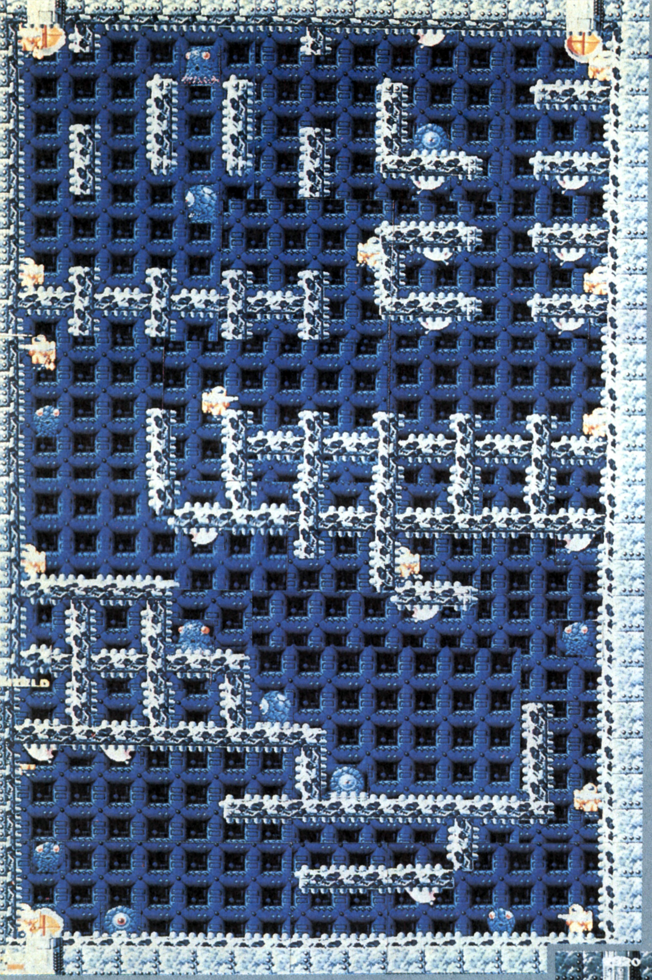
フロア32



誰もが驚くフロア32です。広さは1画面分しかないのに，そのむずかしさはかなりのものでしょう。

オクティを倒す順番をまちがえるとダメージを受けてしまいます。危険を感じたら右下のスペースに銃の反動を利用して入り込みましょう。





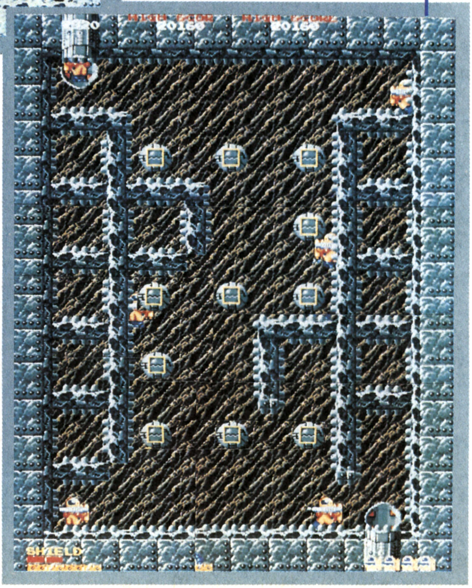
フロア34

入り口は二つありますが，どちらから入ってもあまり変わりません。

ここで注意する場所は，中盤のオクティが密集しているところです。どのオクティから倒していくのがベストかよく考えてください。

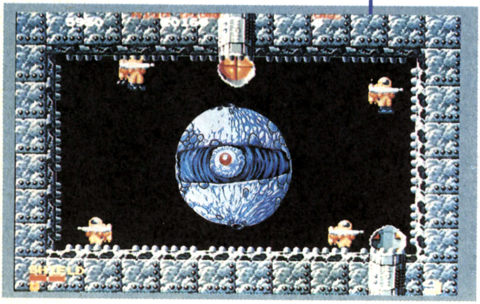
フロア35

カプセル・フロア

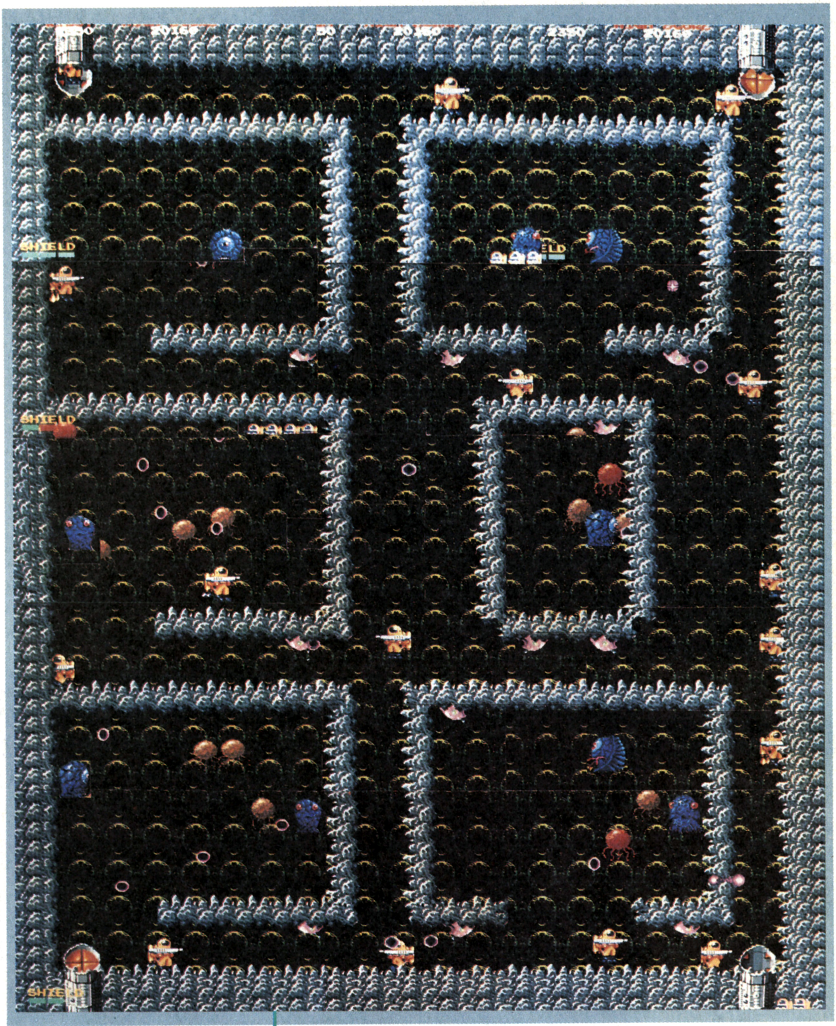


フロア36

グレート・オクティは「ターニング・アイ」です。上下に動きながら左右に往復しているので，相手の動きを見切って攻撃するようにすることがコツです。



Stage 7



フロア37

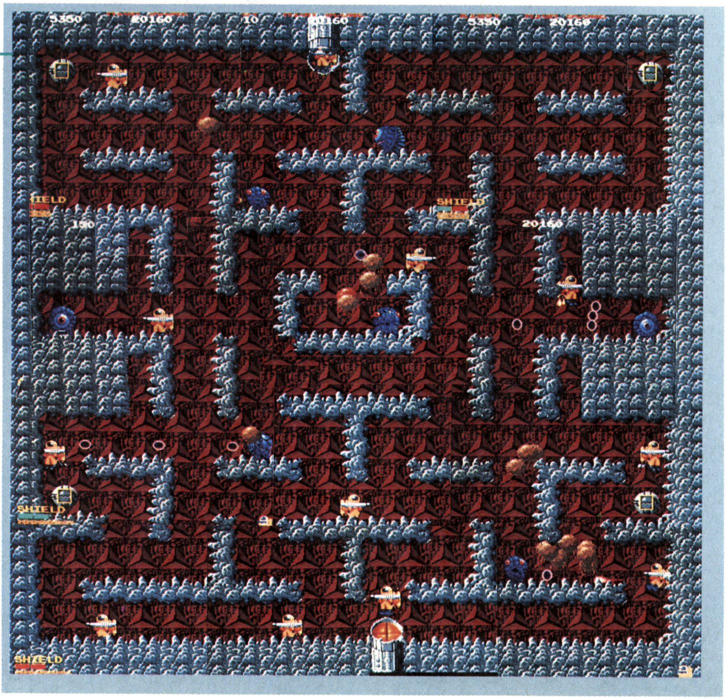
普通に戦っても十分クリアできますが，できることなら通り抜けられる壁の位置を憶えておきましょう。そうすれば早く楽にクリアできるのですから。

時間をかけすぎるとブルー・スナイパーが出現します。

フロア38

エフィラの数が非常に多いですが，パターンを憶えてしまえば苦労しないでクリアできるはずです。

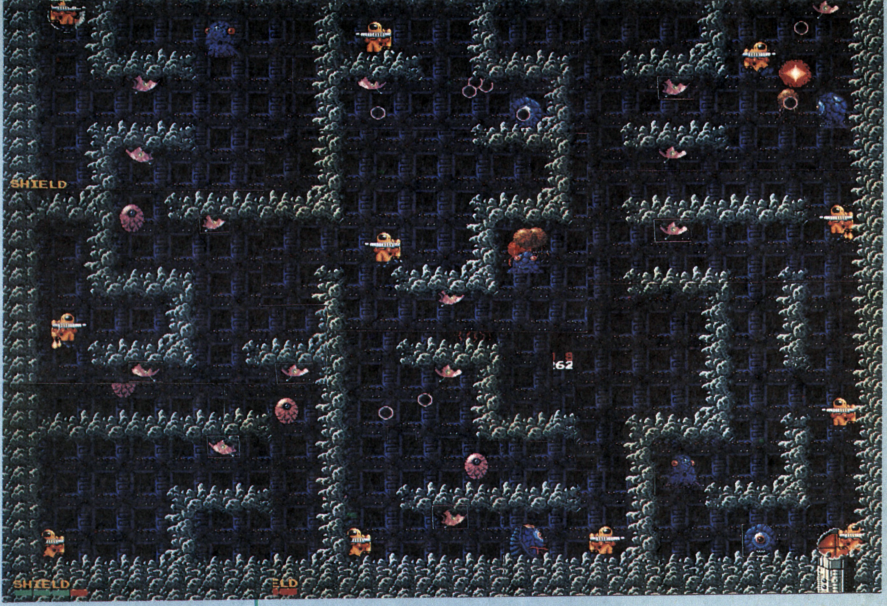
左右にエフィラがいる場合は，一度にやっつけようとしないで1匹ずつ確実に倒していきましょう。



フロア39

パックマンの迷路をさりげなく使っているフロアです。リープ・バガンやブルー・スナイパーが多く出現します。

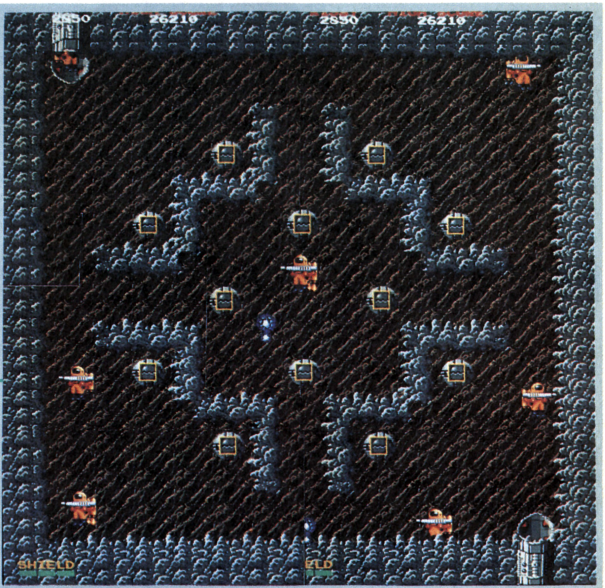
うまく誘導してダメージを受けないように戦ってください。



フロア40

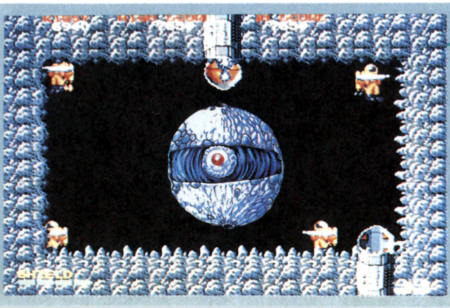
エフィラがうまく配置されているので，見かけよりもむずかしいフロアです。マップをよく見て自分なりのパターンを組んでください。

通り抜けられる壁が3か所あるので敵が壁の反対側にいるからといって安心しないようにしましょう。



フロア41

カプセル・フロア



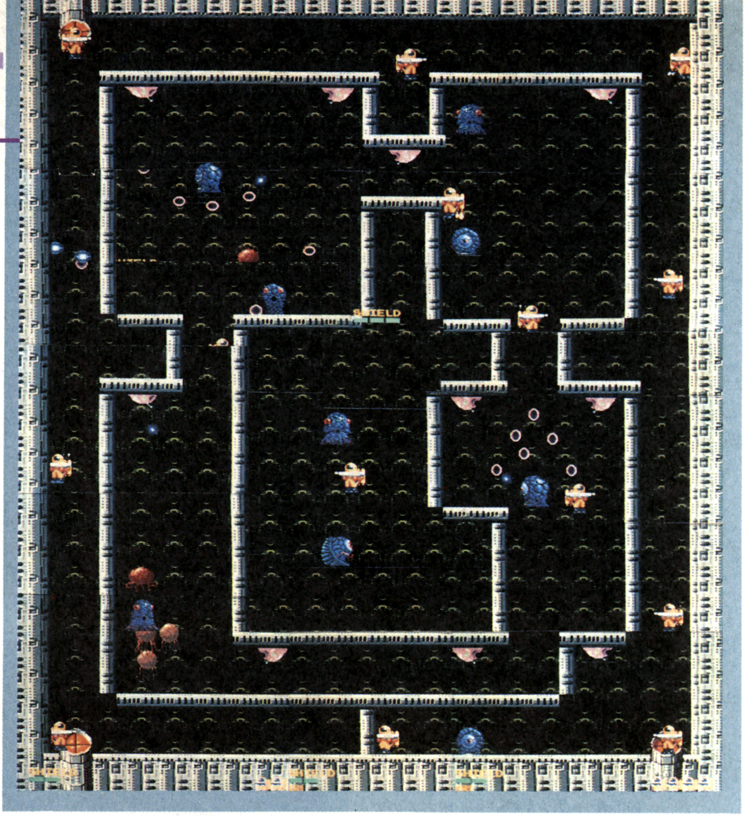
フロア42

グレート・オクティはターニング・アイです。今までのターニング・アイとは異なった動きをします。ちょうどリブルラブルのチェンジャーと同じです。

Stage 8

フロア43

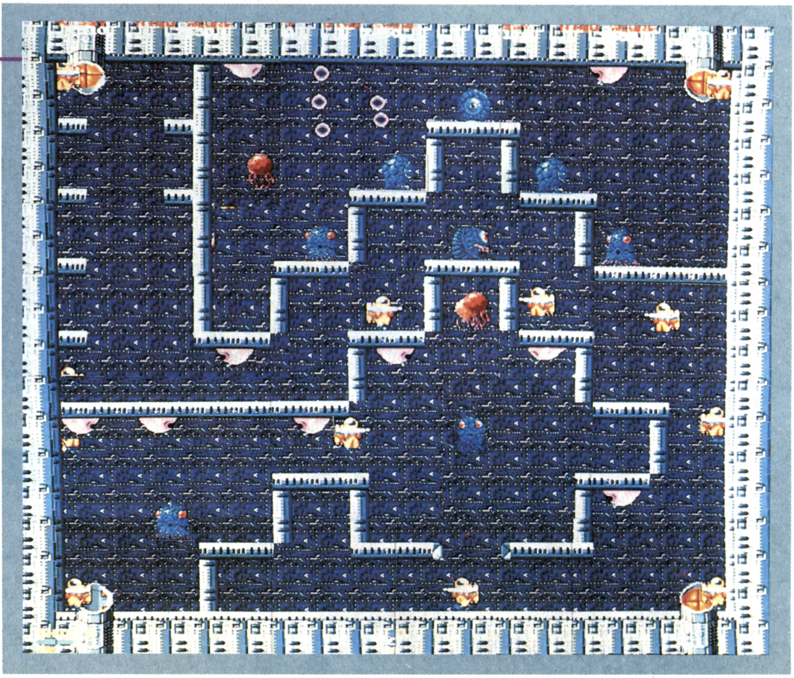
通り抜けられる壁の位置を知らないと苦労します。ブルー・スナイパーとテレポに悩まされている人も少なくないでしょう。とにかくテレポが出現したらスグにやっつけてしまうようにしてください。



フロア44

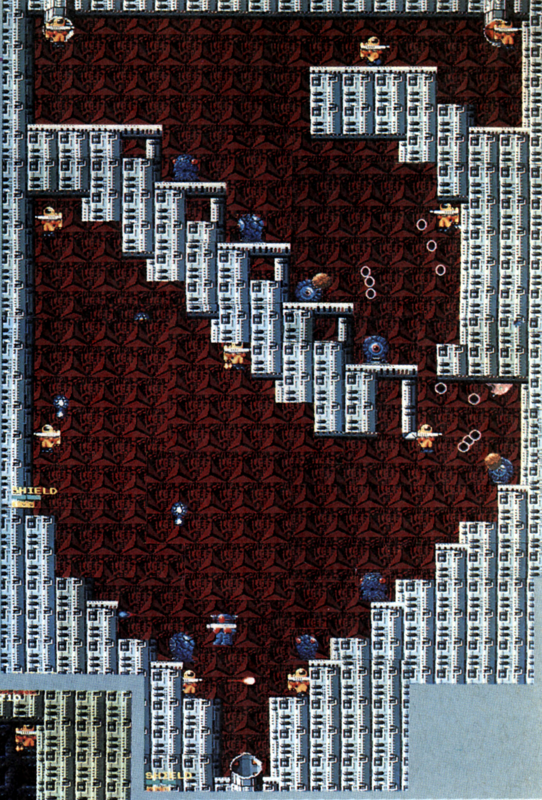
突然出現するブルー・スナイパー以外は特に注意する必要はないでしょう。

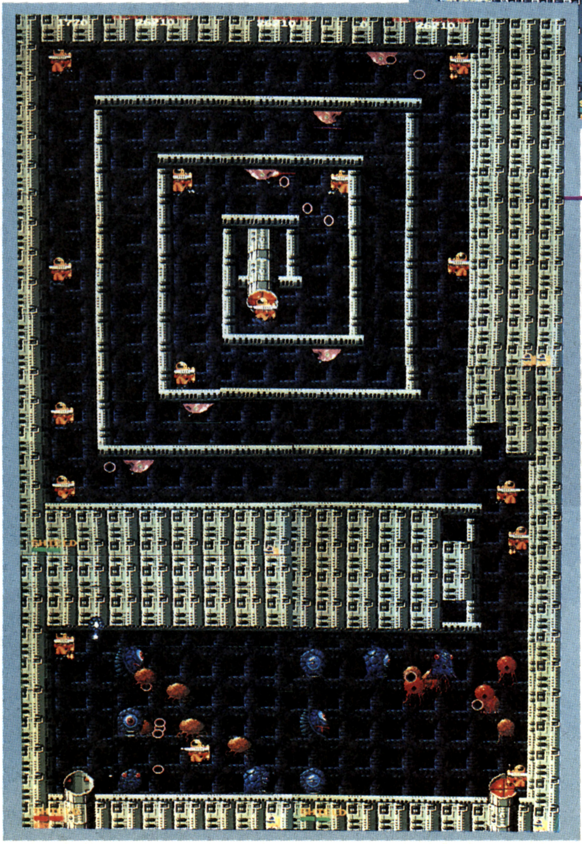
エフィラを先にやっつけるか，オクティを先にやっつけるかはキミのパターン次第です。余裕のある人はブルー・スナイパーをやっつけて隠れキャラクターをだしてください。



フロア45

どつぼ面と呼ばれるフロアです。難関はその名のとおり「どつぼ」となっていてヘタすると，ここに追い込まれてやられてしまいます。撃っては逃げるをくり返して確実にクリアするように心がけましょう。

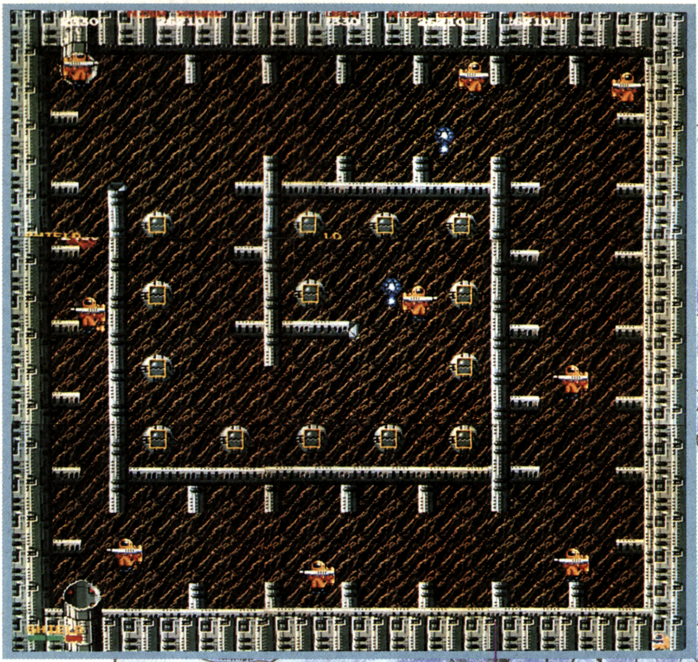


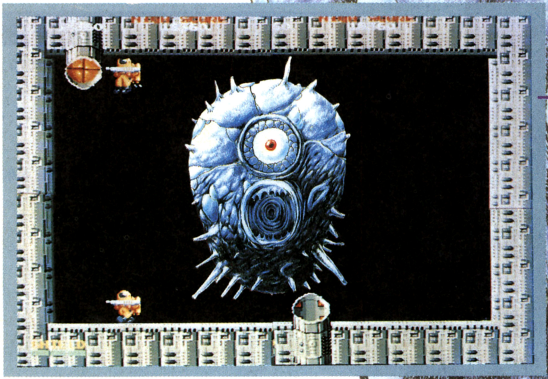


フロア46

ぐるぐると通路が続く「らせん迷路」のフロアです。途中にあるエフィラと突然出現するポリケーターに気をつけましょう。

最後はとにかく連射，ひたすら連射あるのみです。





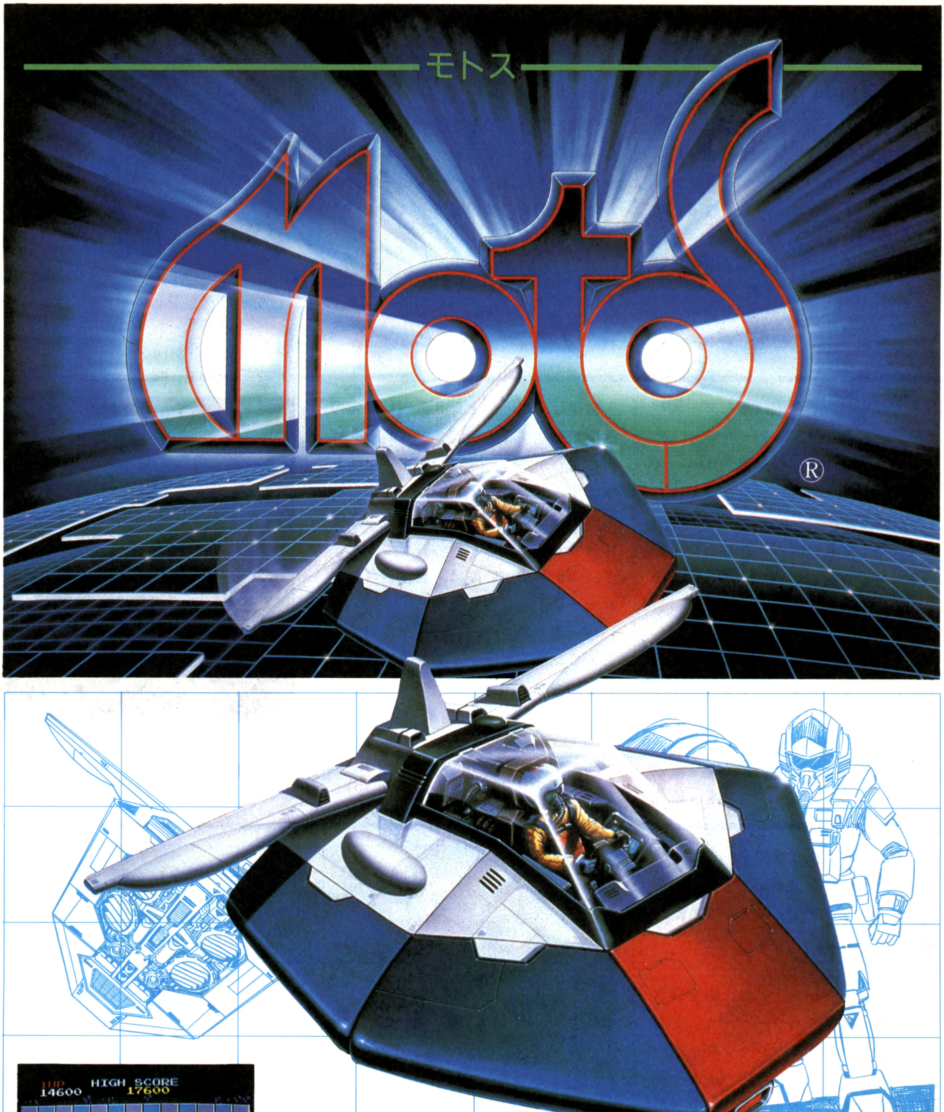
フロア47

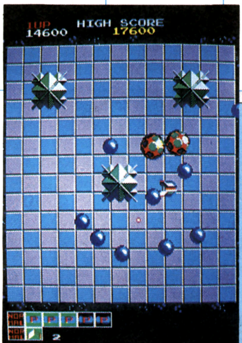
カプセル・フロア

フロア48

ついにオクティ・キングの登場です。離れていてはダメ。近づいて目を撃ち、弾を吐かせないようにしてから口の前へ行き体内に入り込みましょう。こいつを倒せば最終フロアクリアです。

モトス





レバーとボタン一つで敵に体当たりして，フィールドからはじき飛ばすシンプルなゲームがモトスです。

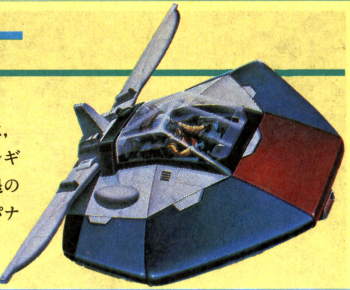
しかし，キャラクターの個性に合わせた攻撃や1ドットの動きを要求されると言っても過言ではない微妙な自機の操作感覚は，なかなか奥の深さを感じさせてくれるゲームです。

そして何よりも個々のラウンド攻略のみならず，全ラウンドを通じてのパーツ・セレクトの選択が決め手となる全体の作戦が要求されます。

クリア時にも気を許すことのできない緊迫感（きんぱくかん）は，全ラウンドを通じてこのゲームのおもしろさ，完成度の高さを象徴していると言えるでしょう。

発売年月：1985年6月

ストーリー



2×××年。人類は，宇宙空間にソーラー・ベースを築き，太陽エネルギーを収集してその生活を保っていた。

あるとき，ソーラー・ベースをコントロールするコンピュータが故障を起こし，ベースは軌道をはずれて宇宙に四散してしまった。原因は，宇宙に巣喰うスペースビーだ。

金属を主食とするやつらの体には，ビーム砲もきかない。せまるエネルギー危機。人類は，スペースビー撃退のため，新開発の装甲艇モータースパナーを発進させた。

ゲーム内容

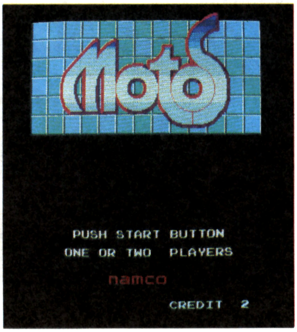
8方向レバーで自機（モータースパナー）を操作し，ソーラー・ベース(ゲーム・フィールド）に巣喰うスペースビーに体当りしてベースから突き落とすゲームです。

突き落とされたスペースビーや障害物などは，得点になります(あるいは勝手に落ちた場合も同様)。

また，自機が，ベースから落ちると，ミスとして1機減ります。たとえ，ラウンド・クリア後であろうとミスはミスです。

自機は，ベース上を8方向に一定の速度で動かすことができ，スペースビーにぶつかると，スペースビーを突き飛ばすことができますが，同時に自機も弾かれます。それぞれの反発の距離は自機とスペースビーの質量差で決まり，弾かれている間は，自機のコントロールは不能になります。

ベース上のスペースビーをすべて落としてラウンド・クリアです（サウンドで知らせます)。



HOW TO PLAY

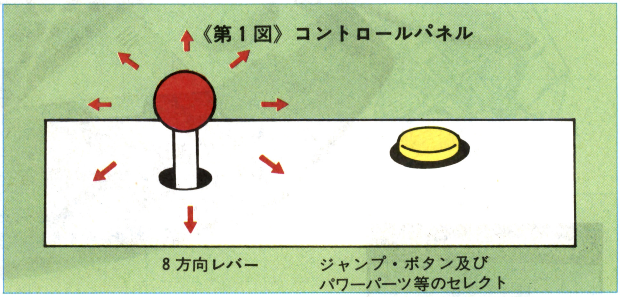
レバーで8方向に自機を動かし，ジャンプ・パーツを装着したときボタンを押してジャンプすることができます。

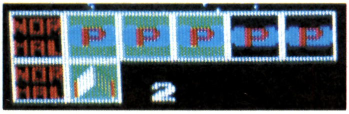
パーツ・セレクト

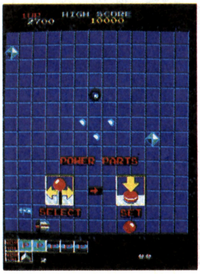
ソーラー・ベース上には，敵を弾き飛ばす力を増す「パワーパーツ」とジャンプを可能にする「ジャンプ・パーツ」が落ちています。このパーツを回収すると画面下に表示され，パワーパーツを8個以上，ジャンプ・パーツを2個以上回収したときは数字で表示されます。ただし，パーツを回収しても得点にはなりません。

このパーツを持っていると，ラウンド・スタート時にパーツ・セレクト，装着ができます（レバーの左右でセレクトし，ボタンで装着)。

装着パーツは，そのラウンドのみ有効で，クリアした場合は装着した数だけパーツが減ります。ただし，ミスしたときは減らずにもう一度装着できます。


《第1図》コントロールパネル

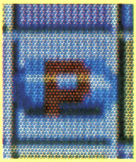

◀パーツを回収するとこのように画面下に表示される



▶パーツはレバーでセレクト，ボタンで装着

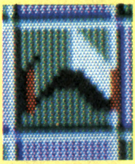
パーツの効果

パワーパーツ



最大7個まで装着可能。モータースパナー（モトス）が敵を弾き飛ばす力が増す。質量の大きな敵には複数個装着したほうがよい。

ジャンプ・パーツ

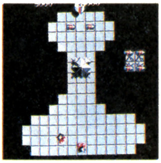


1回につき1個装着可能。その場ジャンプ，あるいはレバー操作を加えると最大2マスまでジャンプできる。ジャンプして着地したタイル（フィールド）にはヒビが入り，2回めで破壊される。

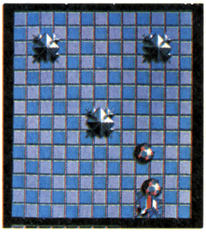
ジャンプ・パーツ活用編

ジャンプ・パーツを装着すると動きの速い敵をジャンプでかわすことができるほか，最大フィールドの場合，画面の上と下，左と右の間をジャンプすることもできます。

また，2回の着地でタイルを破壊できることを利用して，質量の大きな敵をたたき落とすこともできます。1回の着地でタイル（2個あるいは4個）にヒビを入れ，ここに敵を誘導し2回めのジャンプでタイルもろとも敵を落とすことができるのです。このテクニックを使えば，質量の大きな敵でもパワーパーツなしで倒すことが可能です。このテクニックが通称「座ぶとん落とし」と呼ばれます。



▲最大フィールドの場合，一番下からジャンプすると画面上にワープできる



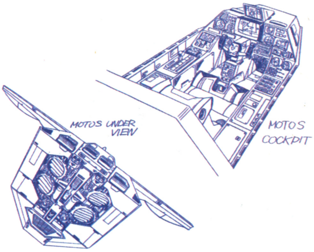
▲これが「座ぶとん落とし」だ！2回めのジャンプで敵もろとも落とせ

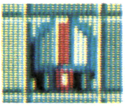
キャラクター紹介

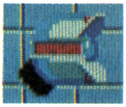
モータースパナー(MOTOS)

マグネット・ホバー・エンジンを標準装備し，ソーラー・ベース上をすべるように動く。パワーパーツを装着すると敵を弾き飛ばす力が増大する。

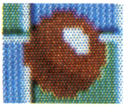
また，ジャンプ・パーツによりジャンプ移動が可能。着地したときはランディング・スキドが本体下部よりせりだして推進力を弱める。





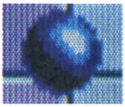


レッド・ピューパ(RED PUPA)



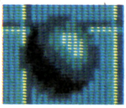
＊得点　300Pts
＊WEIGHT　380kg
＊SPEED　20km/h

ブルー・ピューパ(BLUE PUPA)



＊得点　300Pts
＊WEIGHT　380kg
＊SPEED　20km/h

ブラック・ピューパ(BLACK PUPA)

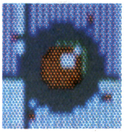


＊得点　300Pts
＊WEIGHT　400kg
＊SPEED　20km/h

パワー0でクリア可能。単独行動や他のキャラクターとフォーメーションを組むことがある。スピードはのろく弱いが，動きを予想しにくいキャラクターである上，ナビコンから多量に出現するため（この場合ブルー・ピューパ），ミスを発生させやすいキャラクターである。3色動きがちがう。黒がやや重量が重い。

ポーラ(POLAR)

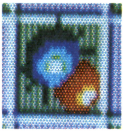
＊得点　800Pts
＊WEIGHT　400kg
＊SPEED　20km/h



フォーメーションの中心となる場合が多いキャラクターである。ピューパよりは少し強い。パワーは0～1でクリア可能である。

スパイラス(SPIRUS)

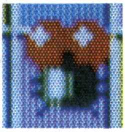
＊得点　1,000Pts
＊WEIGHT　2,900kg
＊SPEED　40km/h



Z字型の動きでせまってくる。外周に来たところで倒せ。集団でせめてくるときは，プレイヤーの目を疲れさせる。ピューパなどとフォーメーションを組むことがある。

ファイヤー・バグ(FIRE BUG)

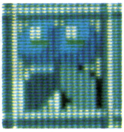
＊得点　1,300Pts
＊WEIGHT　3,800kg
＊SPEED　45km/h



目玉を赤く光らせる。ゴチャゴチャ動き回っていて目がつかれるが動きにある程度きまりがあり，必ず外周を通るので，そのときに倒すようにしよう。パワー0でOK。

ファイヤー・ビー(FIRE BEE)

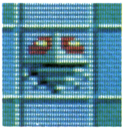
＊得点　1,500Pts
＊WEIGHT　3,200kg
＊SPEED　70km/h



自機に向かってくるが，8方向にしか直進できない（待機中と直進をくりかえす)。敵同士ぶつかると向きを変える。フィールドの長いところを使って習性を利用して倒せ。パワー0でOK。

タイトリアン(TAITORIAN)

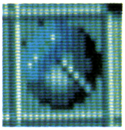
＊得点　2,000Pts
＊WFIGHT　4,100kg
＊SPEED　55km/h



スピードが速く，自機に当たると時計回りに8方向に方向を変える。フォーメーションの中心となることもある。単独行動の場合，スピードは2種類ある。端を利用せよ。パワー0～3。

レディ・バグ(LADY BUG)

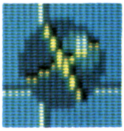
＊得点　2,500Pts
＊WEIGHT　5,120kg
＊SPEED　60km/h



パワーは3で対等だが，左右45度に向きを変える。端での走行によって倒すのもよい方法だ。フォーメーションの中心となることがある。動きは高速なもの，低速なものと，2種類ある。

ビートル(BEETLE)

＊得点　3,000Pts
＊WEIGHT　5,800kg
＊SPEED　55km/h



高速に回転しながら攻撃してくる。フォーメーションの中心となる場合もあるが，2～3個，あるいはレディ・バグとの複合攻撃の場合もあって強敵。パワー3で対等。レディ・バグ同様追撃には周期があり，端攻撃は有効。

メガ(MEGA)

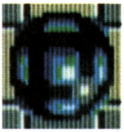
＊得点　3,500Pts
＊WEIGHT　7,500kg
＊SPEED　10km/h

スピードは4種ある。パワーは，通常は3で対等。巨大ビーでスピードこそはないが，重く回転しながら攻撃してくる。「座ぶとん落とし」などが有効。

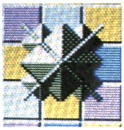
ギガ(GIGA)

＊得点　5,000Pts
＊WEIGHT　13,400kg
＊SPEED　20km/h

何と重量13.4トン。こんな重いものには，頭を使って「座ぶとん落とし」を使用しよう。説明書には「もっとも強い」と書いてあるが考えかたによってはもっとも弱いキャラ。



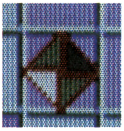
ナビコン(NABICON)、



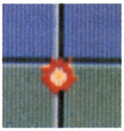
ソーラー・ベースのコンピュータ。金属を主食とするスペースビーが内部を食い荒らし，ブルー・ピューパが中に隠れて一定時間をおいて飛びだすものもある。中央に穴を開けると，ピューパはでてこず，得点だけ入る。破壊可能なものもある(50000Pts入る)。

ビーコン(BEECON)

たいていのものは何もしない。ある条件でぶつかった方向に動き，進むものもたまにある。
一つ落とすと，1,000Pts入る。
敵が落とした場合も同じ。



流星



一定時間が過ぎるとベースに流星が自機をねらって落ちてきて，フィールドのタイルを破壊する。自機や敵キャラクターに当たるとはね返ることもある。

モトスプレイ8か条

●パーツはすべて取れ

全ラウンドでパワーパーツは75個，ジャンプ・パーツは25個あります。これはすべて取るようにしよう。

●ピューパは甘く見るな

これ程動きの不規則なものはない！さらにけっこうしぶとい。

●パーツを節約せよ

全ラウンドのことを考えて，パーツを節約できるところは節約し，均等のレベルにすることがポイントです。

●画面外ジャンプを利用せよ

最大フィールドの場合，画面の上下，左右を画面外でジャンプできます(ワープ)。向かってくる敵の反対側に回り込むときには有効。

●ジャンプ・パーツを使いこなせ

ジャンプは最大2マス。中間の微調整もレバーで可能。また，ヒビや穴開けを駆使しよう。さらに，「座ぶとん落とし」もマスターしよう。

●流星を味方に使え

流星は自機に向かって飛んできますが，これを利用して敵の近くで敵もろとも落とすことができます。

●外周で戦え

こわがらずに，むしろ外周から少しはみでるぐらいの心境で……。

●テクに合わせたパーツを使え

初心者は自分のテクニックに合わせたパーツを使い，上級者はパーツ配分を考えた上で使いこなそう！そこにバリエーションが生まれる。

設定によるちがい

モトスのゲーム基板は，スイッチによりノーマル・モードとハードモードに設定を変えられますが，ノーマル・モードに比べ，ハードモードの場合は敵の重量が増しています。とくに，ピューパに，そのことが顕著(けんちょ)です。ノーマルと同じパワーでも戦えますが，数が多い場合少し苦労します。場合によっては1ランクアップしましょう。

パーツのセレクトについて

標準的なものを載せました。もちろん，これよりも少なくても多くても可能です。面によっては，安全をきして多めにパーツをセレクトしている面もあります。本文中の方針は，前半苦労して，後半そのたくわえで生活(？)しているという方針をとっています。面相互のバランスも各自研究してみてください。
プレイヤーによっては，ジャンプ型の人，パワー型の人，技によるもの，いくつかの複合による人など多彩なため，いくつものパーツのセレクトが生まれ，全体的に味がでてます。

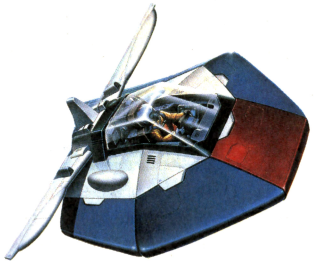
ラウンド別攻略法

ここからは，各ラウンドごとの紹介と攻略法について研究してみましょう。

ここに掲載された攻略法は，あくまでも私の攻略パターンですが，他にもいろいろな攻略法があると思います。また，各ラウンドのデータのパワーパーツおよびジャンプ・パーツについても，そのラウンドをクリアするために必要な標準的な装着数を載せました。パーツを残したままゲーム・オーバーなんてことにならないよう使いかたは，その状況に応じて装着してください。

敵キャラクターのデータについては，そのラウンドで登場する種類および数を示してあります。またブルー・ピューパやレッド・ピューパについては，ナビコンから出現するものも，カッコ内に書いてあります。当然早くクリアしてしまえば，示した個数より少なくなります。

各ラウンドの写真は，一番大きなものが，そのラウンドの初期画面です。敵キャラクターの種類（ナビコンから出現するものは除く），スタート位置を示しています。



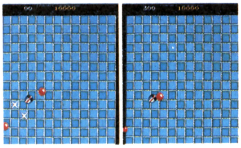
ROUND 1

1面から10面までが初歩の初歩なので，ここでいくつかのテクニックをマスターしましょう。

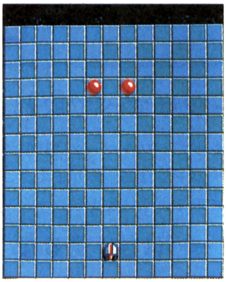
まず，こて調べのROUND1。フィールドも広いし，敵キャラもピューパ2個だけなので楽。だが，このピューパというキャラクターは，弱いけど動きがひねくれているため，後半のラウンドでミスを生じさせるキャラクターでもあります。

初心者は，素直にぶつかって，キャッチ・フレーズの「爆突」感覚を体感してください。

ハードランクのピューパは，少しウエイトが重いぞ。



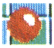
▶ROUND1はこて調べ。画面端に誘導してひと突きで落とそう



〈データ〉

×0

×0

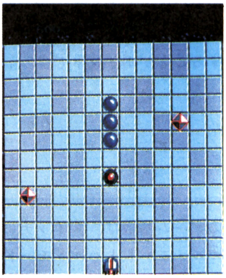
 ×2

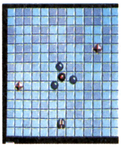
ROUND 2

このROUNDで，はじめてポーラ（ピューパのコアになっているキャラクター）と障害物のビーコンが登場します。ビーコンは，モトスに対して攻撃はしませんが，落とすと1,000点加算されます（この場合，敵が落としても有効です）。また，落とさなくても，敵キャラクターさえ落とせばラウンド・クリアになります。

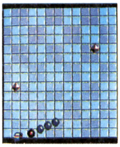
フォーメーションを組んだポーラとピューパについてひとこと。フォーメーション（A：囲んだ型，B：一直線型）が2タイプあるので，Aタイプの際には無理せずに，フォーメーションが崩れてから攻撃を行なうとよいでしょう。Bタイプの際には，フィールドの端にフォーメーションごと誘導し，ポーラに爆突すると，運がいいと数個の敵キャラが一度にどさっと落ちることが多いです。そのためにも，モトスをフィールドのはじを走行できるようにしましょう。ちなみにモトスは，自機の面積の半分以上フィールドに乗っていれば落ちません。

ハードランクは，敵が四つということもあって慣れていないと失敗することがあるでしょう。

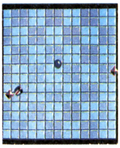




▲フォーメーションAタイプ



▲フォーメーションBタイプ

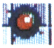


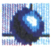
▲ビーコンを落とすと1,000Pts入る

〈データ〉

×0

×0

 ×1

 ×3

ROUND 3

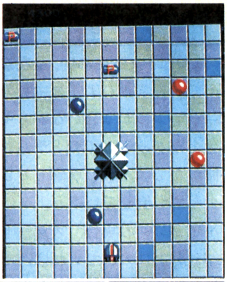
このラウンドでは，ナビコンとパワーパーツが初登場です。

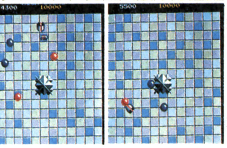
最初にピューパ四つのうちのいくつかを倒しながら，パワーパーツを回収します。パワーパーツは敵キャラと触れると動くので，左上すみのパワーパーツは落とされる危険性があります。

つぎにナビコンについてですが，最初のピューパ四つを落とす前に，ナビコンからピューパが一つずつ一定時間毎に４回出現します。フィールドがROUND１と２と同じ広さであるにもかかわらず，画面の中央付近の位置をキープしがたいのは，ひとえにこのナビコンの存在によるものです。

ぐずぐずしているとピューパの数が多くなって収拾がつかなくなります。そのうち流星が……。

ハードランクの場合，ピューパの数が増えないうちに早めに処理することをおすすめします（その際なるべく他のピューパからはなれた位置で行なうこと）。

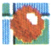
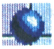




▶パーツは重要。必ず取る

◀早くクリアしないと，つぎつぎとナビコンからブルー・ピューパが出現する

〈データ〉

×０　 ×０　 ×２　 ×２（＋４）

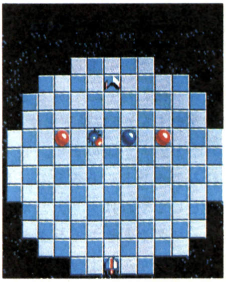
ROUND 4

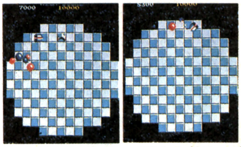
まず，このラウンドのスタート前に，パワーパーツのセレクトができます（もちろんノーマルでGO！）。

このラウンドでスパイラスが登場しますが，スパイラス自身の本領を発揮していません。スパイラスを中心にヨコ１列のフォーメーションを組んできますので，ジャンプ・パーツ（初登場）を取ったあと，フィールドの上部中央の広い端を使用して，フォーメーションのコアであるスパイラスに爆突しましょう。あるいは，フォーメーションが解けたあとに攻撃するのも一つの手でしょう。

ジャンプ・パーツは，つぎの面で必要となりますので必ず取りましょう。

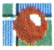
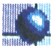
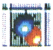
ハードランクの際，基本的な戦法はほぼ同じですが敵の重量が重いことに少しいらつくかもしれません。





▲左側の外周に沿って進むと敵はつぎつぎに落ちてくれる

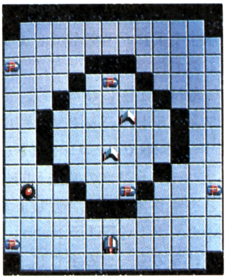
〈データ〉

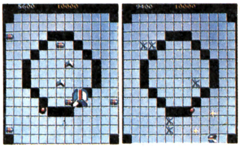
×０　 ×０　 ×２　 ×１　 ×１

ROUND 5

大量のパーツ回収面です。基本的には５面おきにパーツ回収面があります。ラウンドのはじまる前に，ジャンプ・パーツを選びましょう。

この面のポイントは二つ。①敵が自滅しないように動いてパーツを全部回収できるようにする。②中央に堀（？）があって，外周の動ける範囲が狭いのでポーラに爆突した反動で自分も落ちないことです。

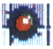




▲まず，中央の島にジャンプし，パーツを回収しよう

▲ポーラを爆突した反動で自分も落ちないよう注意しよう

〈データ〉

×０　 ×１　 ×１

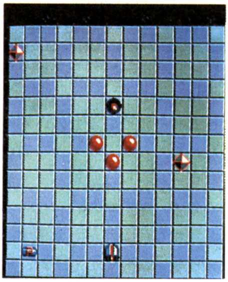
ROUND 6

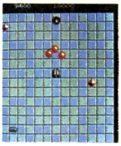
スタート時から一定時間の間，猛攻撃してくるので，押されぬように中央の位置をポーラとぶつかり合いながらキープします。ボケッとしてるとやられるぞ。時間がたてば，敵の攻撃もおさまるので少しずつ倒していこう。

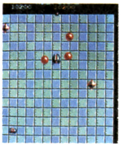
ノーマル・ランクの場合，スタート時からレバーを上に入れていれば，ポーラは簡単に倒せます。ポーラを失ったピューパは，攻撃力を失い弱くなります。

ビーコンを落としに行く際に，ふいをつかれてピューパに落とされないよう注意しましょう。

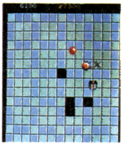
最後に，たった一つのパワーパーツに目がくらんでやられないこと。





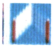
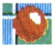
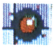


▶上に向かって一直線に進んでいくとポーラをそのまま落とせる



◀うっかりしていると流星がつぎつぎと……

〈データ〉

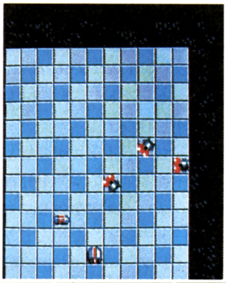
×0　 ×0　 ×3　 ×1

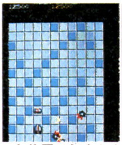
ROUND 7

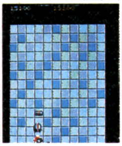
ファイヤー・バグの初登場です。このキャラクターは，はじめて見るとひねくれた動きをするように見えますが，少しつきあうと動きが読めます。必ず外周に触れるポイントがあるので，そこで3回落としてやればクリアです。ファイヤー・バグごときキャラクターは，パワー・ノーマルで十分です。

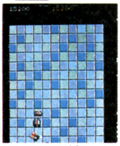
つぎにおもしろいパターンを紹介します。スタート時に何もしなければ，写真のように2匹勝手に落ちる上，ごていねい様にパワーパーツまで取れます。

こうなれば，しめたもの。後はファイヤー・バグ1匹との対決のみです。しかし，あまり甘えてはいけません。今のうちに苦労しておかないと，後半の面，特にＲＯＵＮＤ36で苦労します。









▲スタート位置で何もしないでいると，ファイヤー・バグはぶつかった反動で落ちていく。その上，パーツもひとりでに取れる

〈データ〉

×0　 ×0　 ×3

ROUND 8

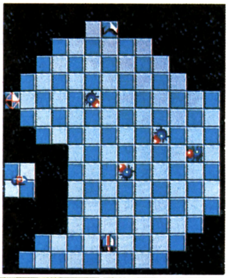
スパイラス4匹のみの面です。フィールドがエサを食べてるパックマンみたいですね。

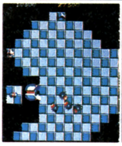
最初に島(エサの部分)にジャンプします。ジャンプは2マスしかできないので，ぎりぎりで踏みださなければならず，初心者には少しむずかしいかもしれません（踏み切り地点で自機が落ちたり，着地点で落ちたりする風景をよく見かけたことがある)。島にしばらくいると写真のように，スパイラスが勝手に滅びてくれます。

ときどき最後の2匹どうしが自滅したため，重要なジャンプ・パーツを回収する前にクリアしてしまうことがあるので注意しましょう。

最後の1匹になったら，またもとのフィールド（パックマン）にもどって，パーツ回収やビーコンを落としましょう。

ハードランクの戦法も同じですが，スパイラスが重く苦労します。パワーのセレクトの際1ランクあげるのも一つの手でしょう。

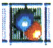




▶まず、左の島にジャンプし、パワーパーツを回収する

◀ここでしばらく待っていると、3匹のスパイラスが自分で落ちてくれる

〈データ〉

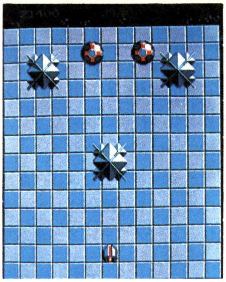
×0　 ×1　 ×4

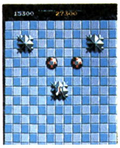
ROUND 9

今までの面の内，少しむずかしいかもしれないという面が，このROUND 9です。それもそのはず，初登場のメガが出現するからです。さらには，ナビコンが三つもあって，そこからピューパが追加されてきます。ぐずぐずしていると流星が落下してきてますます収拾がつかなくなります。

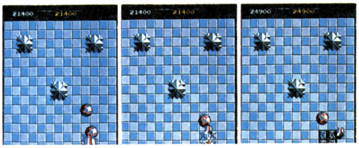
初心者は，パワー3で押しまくってクリアすることをおすすめしますが，全面クリアを目ざすなら，「座ぶとん落とし」のテクを使いましょう。

ピューパで苦戦する人に対してくふうを一つ。ナビコンの中央で2回ジャンプすると，ナビコンの中央のタイルはなくなり（見えないが），ピューパは得点だけ入って出現されません。点数をかせぎたいなら，一つだけはナビコンに穴を開けないこと。

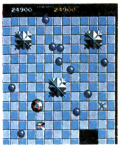




▲ナビコンの真上に着地すると下に穴が開き，ピューパは出現しない



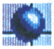
▲ヒビを入れたタイルにメガを誘導し，2回めのジャンプで突き落とす。これが「座ぶとん落とし」だ！



▲もたもたしているとブルー・ピューパが続々出現し，収拾がつかなくなる

〈データ〉

×0　 ×1

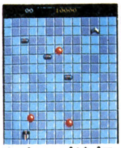
 ×0(+14)　 ×2

ROUND 10

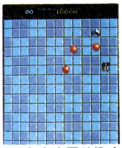
パーツ回収面です。ここでタップリとパーツを回収して，つぎの11～20面台に備えよう。今までの1～10面まででパーツを節約すれば，かなりのパーツを所持しているはず。

くれぐれもパーツをピューパに落とされぬように，早めに回収しよう。

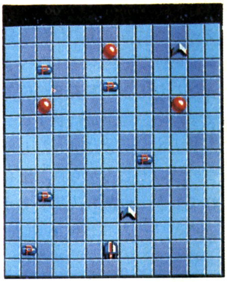
ハードランクは，少しピューパの重量が重いが，たいしたことはありません。



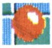
▲ピューパがパワーパーツを中央に動かしてくれるので，すかさず回収しよう



▲うまく回り込まないと，パーツを弾き落とされるゾ



〈データ〉

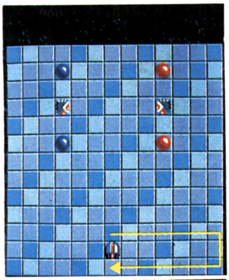
×0　 ×0　 ×3

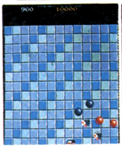
ROUND 11

タイトリアンの初登場です。タイトリアンは，この面では2個ずつのピューパを引きつれて，2組のフォーメーションを組んで，ゆっくりとモトスを狙ってきます。ただ，フォーメーションがくずれると，タイトリアンがものすごいスピードでモトスをおそって来る場合と，ゆっくり来る場合があります。

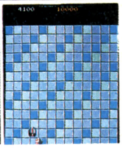
フォーメーションがくずれる前に，矢印のように動くと，端に2組のフォーメーションがよって来ますので，タイトリアンをたたけば，かなりの敵キャラが簡単に落とせます。ただし，このあと孤立化したピューパに落とされないよう注意してください。

ハードランクも同様ですが，タイトリアンを怒らせると処理がかなりつらいでしょう。



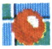
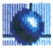


▶右下に2組のフォーメーションが来たときにタイトリアンをたたけ

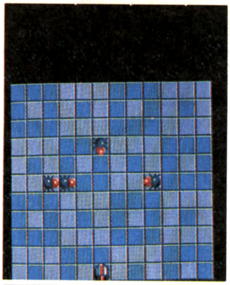


◀タイトリアンを1匹だけ残すとつらくなるので要注意

〈データ〉

×0　 ×0　 ×2　 ×2　 ×2

ROUND 12

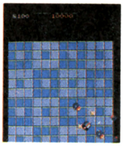


スパイラスの本領を発揮した面です。フィールドは単純な形だけれど，スパイラスがZ字型の動きで攻めてきて，見てるだけで目がチカチカします。

ノーマル・モードの場合は，スタートと同時にパワー1の選択でレバーを右上に入れると敵が勝手に2匹落ちてくれます。

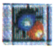
各人の腕前に合わせてパワー0～2のパーツを選ぶとよいでしょう。

ハードランクの場合，最初から4匹を相手にしなければならないので，少し多め(1か2)のパワーパーツを用いたほうがよいでしょう。

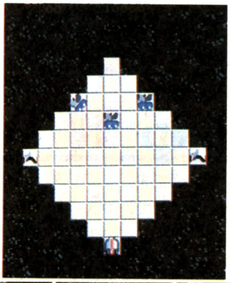


◀右上にまっすぐ自機を移動させると2匹が勝手に落ちる

〈データ〉

×0～2　 ×0　 ×4

ROUND 13



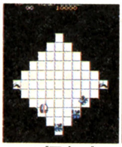
ファイヤー・ビーの初登場です。

この面で，重要なジャンプ・パーツを二つ取った上に，パワー0で短時間に敵を倒せるという優秀なパターンを紹介しましょう。まず，ラウンド・スタート時に**写真1**の位置を経由して**写真2**の位置で待ちます。つぎに敵が動きだしたときに**写真3**の位置まで行きます。その際，敵は勝手に一つ落ちてくれます。つぎに動きだしたとき，二つの敵のうしろから来る敵に敵が押されてもう一つ落ち，残りをうしろからチョコっと押せばクリアです。

フィールドが狭いので慣れないうちは，パワー3，ジャンプ1で攻めるとよいでしょう。その場ジャンプで最初の1匹はスタート時に落ちます。

パターン崩れがおきたときなどは，2匹の場合のほうが3匹よりもタチが悪いので注意しましょう。

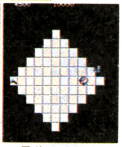
ハードランクも同様の戦法が使えます。



▲〈写真1〉

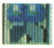
▲〈写真2〉

▲〈写真3〉

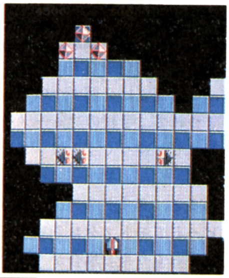


▲最後の1匹をチョコッと押してクリア

〈データ〉

×0　 ×0　 ×3

ROUND 14

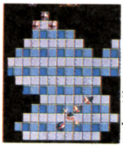


タイトリアンが3匹なので，1匹でも早く処理したい面です。有効なパターンが2種類あります。

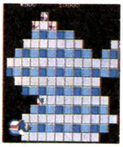
(I) パワー3，ジャンプ0（ノーマル・ランク）でレバーを右上に入れっぱなしにすると1匹落とせます。他の2匹は外周で倒します。

(II) パワー0，ジャンプ1（両ランク）でラウンド・スタート時に左へ行って，その場でジャンプすると2匹落ちます。残りの1匹は，自分の腕前に合わせたパワーパーツ選択で倒します。

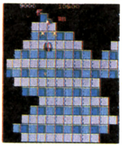
なお1,000点のビーコンが三つもあるので，それを落とす際，タイトリアンに追撃されないように注意します。



◀パターン(I)：スタート直後に右上に進むと1匹はすぐに落とせる



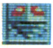
◀パターン(II)：この位置でその場ジャンプ！2匹が落ちるゾ



◀最後はタイトリアンといっしょにビーコンも落とそう

〈データ〉

×3or0以上　 ×0or1

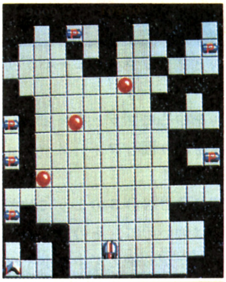
 ×3

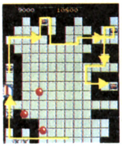
ROUND 15

パーツ回収面ですが，この辺の面にもなると，そう簡単には取らせてくれません。写真の矢印は進むルートの一例です。ジャンプが2マス（最大）分しか飛べないことを頭に入れておかないと，うまくジャンプすることはできないでしょう。この面をマスターすればほぼ好きな位置にジャンプできるようになります。

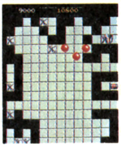
ピューパは三つですが，フィールドが狭いところが多いので，入江や島にピューパが動いてしまうとなかなかやっかいです。そんなときは，ピューパめがけてジャンプし，すぐもとの位置にもどるとピューパだけ弾けて落とすことができます。もし，これに失敗し，なおかつ同じ位置にピューパがいれば，同じことをもう一度くり返せば，ヒビが2回入ってフィールドの1枚または2枚といっしょにピューパを落とすことができます。

ハードランクも同様です。



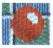


▶矢印のようにモトスを進めていき、パーツを取って行こう



◀今モトスがいる場所にレッド・ピューパが渡ってくる場合があるので注意！

〈データ〉

×0 ×1  ×3

ROUND 16

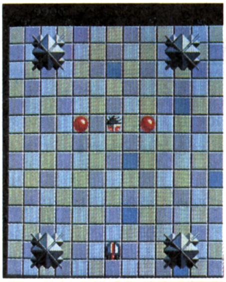
この面は，クリアするだけなら楽です。タイトリアンとピューパ2個のフォーメーションを下部に引きよせ，ナビコンの反射に注意しながらナビコンからピューパが出現する前にクリアします。しかし，それではおもしろくありません。

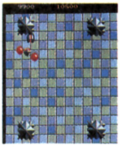
左上のナビコンは，パワー・セレクトを5以上にすると動かすことができます。これを10数回くり返すと，ナビコンは破壊され，50,000Pts入ります。

パワー5，ジャンプ0でセレクトすればナビコンも破壊でき，他の敵キャラクターも赤子の手をひねるように簡単です。

パーフェクト・プレイを目ざすならピューパが全部出現してからナビコンを壊しましょう。

ハードランクについても同様です。

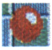
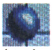




▶これが破壊できるナビコン。少し動くのがわかりますね

◀引き続き押し続けると爆発し、50、000Pts入る

〈データ〉

×5or0 ×0  ×2  ×15 ×1

（ナビコンより出現）

ROUND 17

レディー・ハグが初登場です。

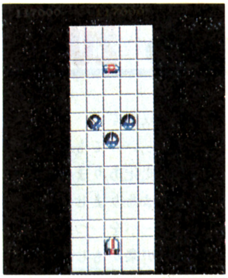
このフィールドはタテに長くヨコがせまい上，レディー・バグがスタートと同時に高速で攻めてきますので，初心者はパワー4でプレイすることをすすめます。

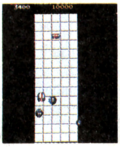
ノーマル・ランクで上級者は，パワー1をセレクトすれば，レバーを上に入れておけば勝手に2個落ちるので，端で（端をモトスが走行することが望ましい）残りの1匹を倒せます。

ハードランクでも最初さえ脱出できれば，端走行でかなりパワーを少なくしてもクリア可能。大事をとってパワー2～4がベストです。

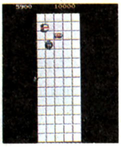
慣れないとヨコが狭いので，すぐ弾かれます。

レディ・バグを甘くみないほうがいいですよ！



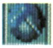


▶ノーマル・ランクの場合、レバーを上にあげて、まず1匹めを落とす



◀2匹めを落とし、右端を下に走って3匹めを落とす

〈データ〉

×1 ×0  ×3

ROUND 18

ビートルとブラック・ピューパが初登場です。

ビートルを中心にブラック・ピューパがまわりを取り囲むフォーメーションで攻めてきます。

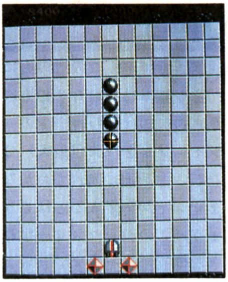
一定時間ＲＯＵＮＤ６のように敵キャラクターは強いので，その間はビートルに爆突しながら絶えず中央をキープしましょう。

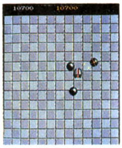
運がよければその間，ブラック・ピューパは，フィールド外に弾き飛ばされていることでしょう。

一定時間経過後，やはり　ビートルにぶつかりながら，残りのブラック・ピューパを処理します。

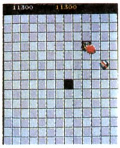
あるいは写真のように，２番目の流星を用いて確実に処理する方法もあります。

この面のパワー選択は，むずかしいところですが１を標準とします。初心者は３＋ジャンプの併用で。もちろん０でも可能です。



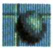
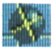


▲ビートルに注意しながら，まずブラック，ピューパを処理しよう



▲流星を利用してビートルを落とすこともできる

〈データ〉

×１　 ×０　 ×３　 ×１

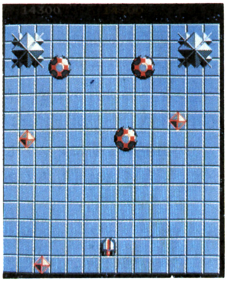
ROUND 19

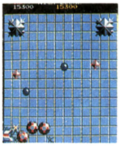
ＲＯＵＮＤ９をさらにむずかしくしたのが，ＲＯＵＮＤ19です。迫力のあるメガが，いきなり三つせまってきます。

パワーで攻める場合，少し余裕を持って，パワー３で攻めたいですね。ジャンプで攻める場合，メガのスピードがおそいので，少し成功しにくいかもしれません。あとのピューパのことも考えて，少し（パワー１ぐらい）パワーを併用するといいでしょう。

ピューパがナビコンから出現するので，だんだん収拾がつかなくなることがあります。そのうちに流星が……。

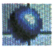
前述のナビコンの中央の穴開けですが，ナビコンが左右の端に位置されているため，フィールド外に弾かれることがたまにあります。





◀メガはジャンプによる「座ぶとん落とし」がもっとも効果的

〈データ〉

×３or０　 ×０or１　 12(ナビコンより出現)　 ×３

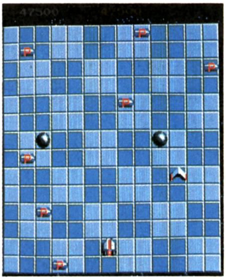
ROUND 20

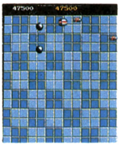
パーツの大量回収面です。ブラック・ピューパがいるといっても普通のピューパとほとんど変化ありません。とくに警戒する必要はありません。

ブラック・ピューパを一つ落としてから回収したほうが楽かもしれません。

くれぐれもパーツを落とされないようにしましょう。

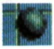
ハードランクも同様です。





▲フィールド端のパーツは，とくに注意して取らないと弾かれる

〈データ〉

×０　 ×０　 ×２

ROUND 21

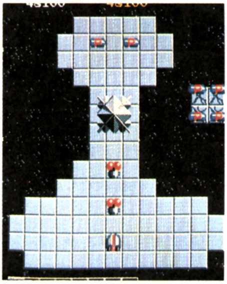
この面でワープのありがたさがわかるでしょう。画面スタート時にすぐ逆にワープしてナビコンでへだてられた上部のところへ行きます。

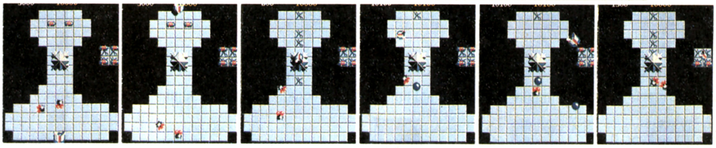
あとは，ナビコンの中央に穴を開けファイヤー・バグの自滅を上部で誘動しながら待ち，最後に離れ小島にジャンプして，パワーパーツを四つ取ってもどってくるというパターンです。

このパターンは，多少順番を変えることができます。

たとえば，先に離れ小島へ行ってもどってくるなどです。ただし，小島にはヒビが入っているので，文字どおり行ってすぐにもどってこなくてはいけません。

ハードランクの場合も同様です。





▲フィールドの下から上にジャンプしてポジションを入れ変える

▲ナビコンの中央のタイルを壊してビューパの出現を止めよう

▲誘導でファイヤー・バグを落としてしまおう

▲離れ小島へのジャンプは，行ってすぐにもどること

〈データ〉

×0 ×1

×2

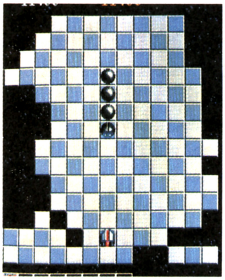
×6（ナビコンから出現）

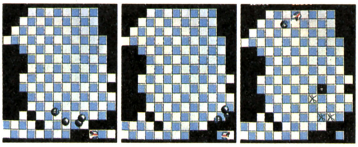
ROUND 22

中心のフィールドで戦ってもよいのですが，ここは，右下のタイル3枚分のところへジャンプします。安全のため，右から3番めのタイルをこわし，本フィールドとの連絡口をしゃ断します。あとは敵の自滅を待つばかりです。

残った1～2匹を本フィールドの外周を使ってクリアします。

ハードランクでも同様です。



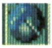


▲まず，右下の3枚のフィールドへジャンプ！

▲敵が渡ってこないよう本フィールドをしゃ断し，自滅するのを待つ

▲残った敵を外周を使って突き落とそう

〈データ〉

×0 ×1 ×3  ×1

ROUND 23

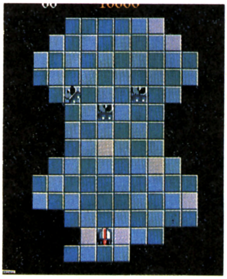
こういうフィールドは長いタテを利用しましょう。

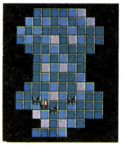
ファイヤー・ビーは自機に向かって来ます。その直進する習性を利用して進む方向にフィールドの端でちょこっと押すだけで落ちてくれます。

まず，初期画面からまっすぐおりてきたファイヤー・ビーの間をぬって上へ回避します。

つぎに広い上で1匹落とし，また下へ行き，上へ行くころには，1匹ずつ落としてクリアしているでしょう。

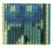
ハードランクも同様です。





◀ファイヤー・ビーの間をぬって、フィールド上部へ回避しよう

〈データ〉

×0 ×0  ×3

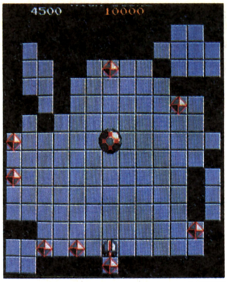
ROUND 24

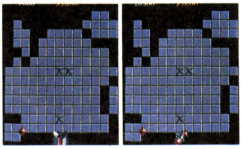
一見して，ビーコンが8個もあるのでボーナス・ラウンドに見えますがメガの動きがとても速い！さらにはフィールドが狭いので要領よくビーコンを落とさないとメガの追撃を受けてしまいます。

特に左下のビーコンは，落としにくいかもしれません。

下のビーコンの位置でメガを葬(ほう)むることも(その場ジャンプで) できます。あるいは「座ぶとん落とし」を用いることもできます。

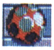
ハードランクも同様です。





▲メガをフィールドの一番下の突端で落とすのも一つの手

〈データ〉

×0 ×1  ×1

ROUND 25

敵はタイトリアン1匹だけです。**写真1**の矢印のような動きをすればタイトリアンから逃げられます。

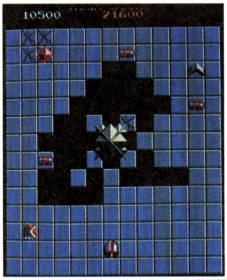
左から3列目のパワーパーツは，左から2列目を一直線に走行するだけで取れます。

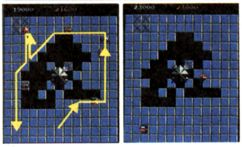
あとは，**写真2**のように，左下部で左右に誘動し合えば，タイトリアンはナビコンの右下のタイルにナナメに移動し，ナビコンにぶつかって，そのまま内部の空間に落ちてクリアとなります。

タイトリアンがたった1匹だからといって相手にしながらパーツを集めたり，ビーコンを落としたりするのはなかなかたいへんですよ。

中央のナビコンはただあるだけで，ピューパは出現しません。

ハードランクも同様です。





▶《写真1》矢印のようにタイトリアンを誘導し、パーツを回収しよう

◀《写真2》この位置で左右に動けば、タイトリアンに勝手にぶつかり自滅する

〈データ〉

×0 ×0 ×1

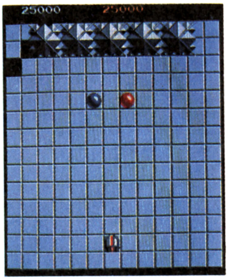
ROUND 26

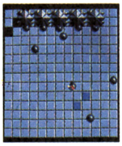
クリアするだけなら楽。レッドとブルーのピューパを各1匹ずつ落とすだけでOK。ぐずぐずしているとナビコンから5匹ずつ3回ブルー・ピューパが出現し収拾がつかなくなります。

しかし，この面はそれだけではなく左から2番目のナビコンは破壊可能です。

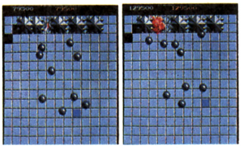
パワー5のセレクトなら，つぎつぎに出現するピューパを楽に倒せますね。クリア前に流星が降ってくるので注意しましょう。

ハードランクも同様（パワー5ならばあまり問題になりません)。



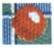
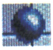


◀ナビコンからつぎつぎ(計3回)に出現するブルー・ピューパ。だんだん収拾がつかなくなってくる。



▲ジャンプ・パーツを使ってナビコンの間に入り，破壊することもできる

〈データ〉

×5or0 ×0  ×1  ×1(+15)

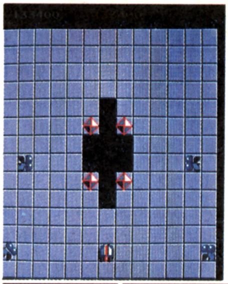
ROUND 27

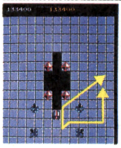
最初から，モトスのいる位置をファイヤー・ビーが狙ってきて，そのままでは押しだされてしまいます。

まず最初に回避できれば，あとはファイヤー・ビーの特性を用いれば，クリアは楽です。

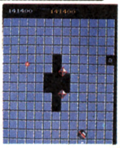
回避の方法として**写真1**の矢印のように，いったん上に行き右ななめ上に回避する方法と別の矢印のように下から3段めに行き横に逃げる方法があります。

回避したあとは，1匹ずつファイヤー・ビーを落としていくわけですが，ファイヤー・ビーが自機に向かって直進してくる性質を利用します。フィールドの端で待ち，向かってきたところをうしろに回り込んでチョコっと押せばＯＫ。





▶《写真1》右か左のコースを進んでファイヤー・ビーを回避する



◀《写真2》上から直進してきたファイヤー・ビーをかわして回り込めれば楽勝

〈データ〉

×0　 ×0　 ×4

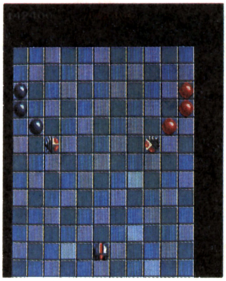
ROUND 28

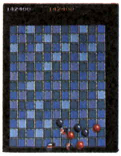
ＲＯＵＮＤ11に似てますが，タイトリアン1匹にピューパが三つずつくっついてフォーメーションを組みます。フォーメーションが崩れる前に，ＲＯＵＮＤ11で説明した方法で右下に誘導し弾き落としてください。

タイトリアンが狂いだす（ゆっくりの場合と単独行動の場合2タイプあり）と，キツくなります。

この面は心もちピューパの元気がよすぎるような気がしますので，フォーメーションを失ったピューパに弾かれないように注意してください。

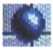
ハードランクも同様です。





◀画面下を走行するのに，これぐらい自機が場外にでたほうが効率がよい（写真は右から左へ直進）

〈データ〉

×0　 ×0　 ×3　 ×3　 ×2

ROUND 29

何っ，何だ！　新しいキャラクター「ギガ」の登場です。

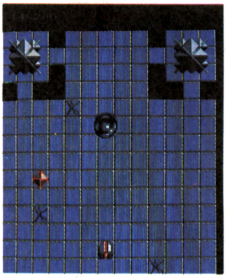
実は，ロケテストのとき，はじめてこいつに出合ったとき，音をたてながら高速でせまってくるのに，恐怖すら覚え，まだもっとすごい敵がいるにちがいない！　と思ったものです。が，これが一番強い(？)とされている敵のようです。

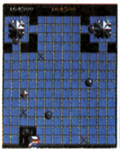
ジャンプ・パーツさえ持っていれば，これほど弱い敵もいないでしょう。「座ぶとん落とし」にハマッてくれるから。むしろ強いのは，出現するピューパのほうです。

クリアするだけなら楽ですが，やはり点数かせぎのためにピューパやビーコンを落としましょう。

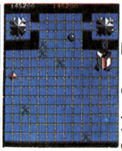
いちいちピューパ全部を相手にすると収拾がすかなくなるので，ナビコンのまわりの橋をしゃ断するのも一つの手と言えましょう。ぐずぐずしていると流星が降ってきます。

ハードランクも同様ですが，少しピューパに手こずります。



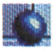


▶これほど簡単に座ぶとん落としにハマッてくれる強敵(?)もめずらしい

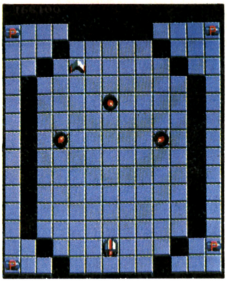


◀ピューパの出現を止めるためにナビコンとの通路をしゃ断するのも一つの手

〈データ〉

×0 or 1　 ×1　 ×12（ナビコンから出現）　 ×1

ROUND 30



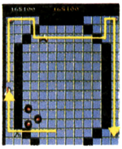
パーツ回収面です。狭いけど**写真1**のように細い道をつたって回収しましょう。

右から左へワープも(上から下へも)できます(もちろんその逆も)。

ポーラがときどきひねくれて，外側のフィールドへ渡ってくる場合があるので気をつけなくてはなりません。

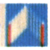
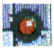
うまく誘導してジャンプ・パーツを落とされないようにしましょう。

ハードランクでポーラ3匹を相手にするのは，少し骨が折れるかもしれません。

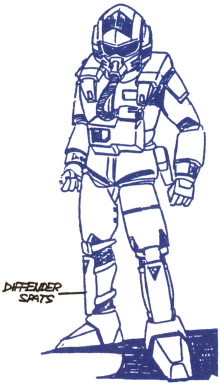


◀〈写真1〉矢印のように外周を通ってパーツを回収しよう

〈データ〉

×0  ×1  ×3

ROUND 31

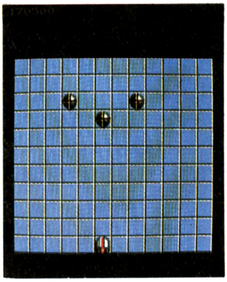


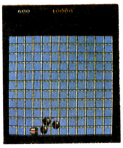
前半の30面でけっこう手ごわいとされていたビートルが，一度に3匹出現します。ただ力まかせに押していた人は，これから先苦戦をしいられます。

四つのコーナーにモトスが動くとつき落される可能性が高いので，**写真1**のような位置で戦いましょう。

ビートルが半分近くフィールド外にでたときが落とせるチャンスです。上や下の外周中間部で落としましょう。

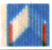
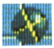
ハードランクはパワー3をおすすめします。



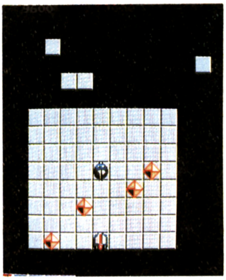


◀〈写真1〉外周の中間付近にビートルを誘導してチャンスを待とう

〈データ〉

×2  ×0  ×3

ROUND 32

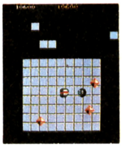


見てのとおりレディー・バグ1匹とビーコンのみの面です。クリアするだけなら何も装備は必要ありませんが，ビーコンを全部落としたければ，パワー1か2はほしいところです。

フィールドが狭いため，ふいをつかれて場外に落とされないようにしましょう。完全クリアはなかなかむずかしい面の一つです。

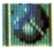
ときどき，ビーコンが意志を持ったかのようにぶつかられた方向につき進む場合があるので(なかなか強い!)注意が必要です。どうもビーコン同志がぶつかり合うとなるようです(ピラミッド・パワーか?)。

ハードランクは，パワー2がベストでしょう。



◀ビーコンをすべて取るために少しずつ移動させよう

〈データ〉

×0~2 ×0  ×1

ROUND 33

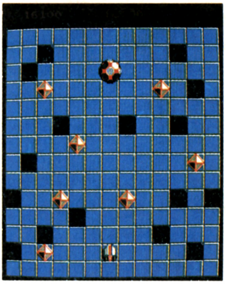
チョット見るとビーコンのボーナス・ラウンドに見えますが，なかなかいんけんな場所にみぞがあります。

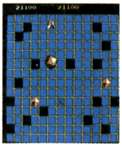
少し楽に，すべてをクリアするためにパワー1，ジャンプ1，のパーツ・セレクトをおすすめします。高速メガから逃げつつビーコンを落としてください。七つ落とすのは，かなりむずかしいですよ。

初心者（この辺のラウンドへ来る人はふつう初心者とは言わないが）は，さっさとメガを倒してクリアしましょう。

粘りすぎて流星にやられないように！

ハードランクも同様です。





◀フィールドにたくさんの穴があるため，移動は慎重に！

〈データ〉

×1　 ×1　 ×1

ROUND 34

16面と似ているからと言っても，破壊できるナビコンはありません。まちがってパワー5を装備しないようにしましょう。

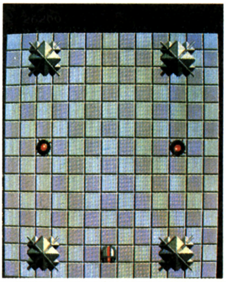
ピューパがナビコンから出現する前にクリアするのが非常に楽です。ナビコンの反動を利用してポーラを一つずつ落としていくのがコツ(下部を利用)。

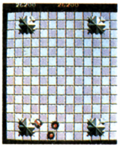
しかし，完全クリアを目ざすなら，ここは，パワー1ですべてのピューパ(16個)を倒すのがベストです。流星が降ってきたり，ナビコンのかげに隠れて，中央にでてこないわがままなピューパもいて，もうたいへん！　なかなか神経を使う面となっています。

ピューパが多いとき，自機やピューパに流星が当たると，流星は，はじきとばされます。

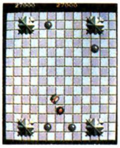
ハードランクで，パワー1でのパーフェクト・クリアは，なかなかたいへんです。

もちろん，パワー0でもでもOKです。



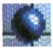


▶ナビコンにぶつかった反動を利用してポーラを突き落とせる



◀すべてのキャラクターを倒したい場合はポーラを1匹残す

〈データ〉

×1　 ×0　 ×16（ナビコンから出現）　 ×2

ROUND 35

パーツ回収面です。モトスをプレイすればするほど，パワーよりもジャンプのありがたみがわかってきます。

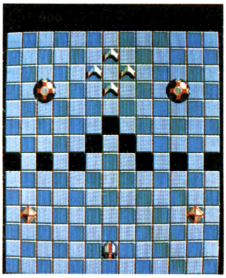
この面は，そのジャンプ・パーツを四つも回収できる面です。

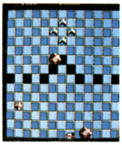
メガが2匹もいるのでたいへんに見えますが，このメガは弱く，パワー1あるいは0で落とせます。

メガのうちの一つ(右側)は，**写真1**のように下へ誘導し倒します。

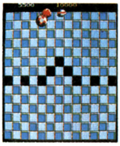
残りのメガを上部で倒しますが，そのころには，流星が降ってきますので，これを回避するか，あるいはうまく利用しましょう(**写真2**)。

害を益に変えるものも，その人しだいというわけですね。



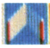


▶《写真1》メガの一つはフィールド下部に誘導して突き落とす



◀《写真2》残りのメガは流星を利用して落とすこともできる

〈データ〉

×1　 ×0　 ×2

ROUND 36

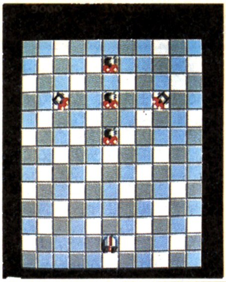
ファイヤー・バグ5匹の動きが，めちゃくちゃ速い。ファイヤー・バグの習性を知っていてもなかなか手ごわい面です。

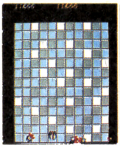
苦手な人は，ジャンプ・パーツを用いて，中央をキープし，チャンスごとに1匹ずつ倒していきます。

パワーやジャンプなしでやる人は，スタート時に左へよけ下にいる（すでに来ている）ファイヤー・バグの1匹を落とすと，いくつかつながって落ちることがあります。また，共倒れする場合もあります。

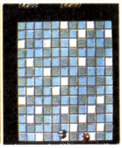
スタート時の上下の2匹を残すと，なかなかクリアがむずかしくなります。

最後の1匹まで気が抜けない面です。ハードランクも同様です。



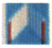


▲ファイヤー・バグはフィールドの下端で突き落とす



▲最後の1匹でも油断するな。ファイヤー・バグはメチャクチャ速い

〈データ〉

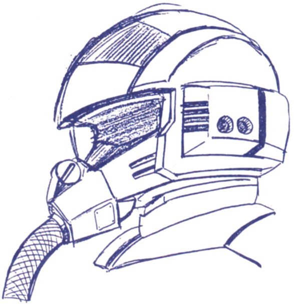
×0　 ×0　 ×4

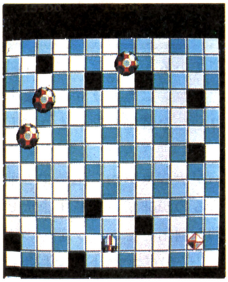
ROUND 37

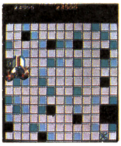
パワーのみでプレイしてきた人は，この辺でパワーパーツがなくなっているのではないでしょうか。

メガが高速で3匹も狙ってくる上に，穴がまた巧みに開けてあります。迷わず「座ぶとん落とし」を使用して切り抜けましょう。

もちろん，パワーを使ってもよいです（この面では穴に気をつかうため，「座ぶとん落とし」で相討ちにならないように注意しましょう。







▲うまくポジションを選んで，「座ぶとん落とし」で1匹ずつ落としていこう

〈データ〉

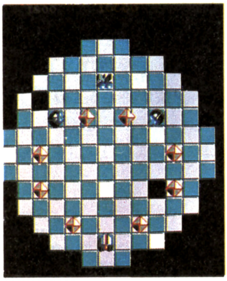
×0　 ×1　 ×3

ROUND 38

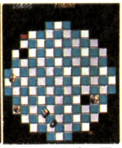
その場ジャンプで，ファイヤー・ビーを落とせます。あるいは，パワー3でスタート時から真上にレバーをあげていれば一つ落とせます。

ビーコンもできるだけ落としましょう。1か所だけ開いている穴がけっこう威力を発揮することがあります。

ROUND32で説明した，ビーコンが意志を持って動きだす場合もありますので，ビーコン同志をぶつけないようにしなければなりません。

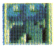
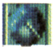


▲ファイヤー・ビーとレディ・バグを相手にするにはパワー3で爆突しよう



▲しつこく追い回すレディ・バグは，有利なポジションまで誘導しよう

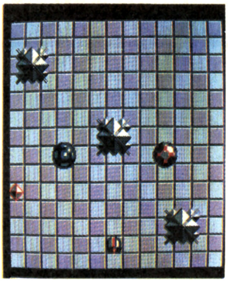
〈データ〉

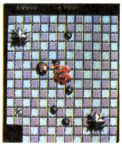
×3　 ×0 or 1　 ×1　 ×2

ROUND 39

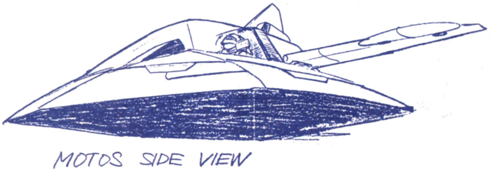
実は，このラウンドで，はじめて破壊できるナビコンを見つけました。パワーに頼った攻略をしていて，このラウンドをパワー5で臨んで偶然に発見したのですが，破壊すると何と50,000Pts も入っているではありませんか！

このラウンドのナビコンは，中央のみ破壊できますが，その前にメガを落としておきましょう。パワー5を選択していれば問題ありませんが，ジャンプを併用して「座ぶとん落とし」を使えばより楽になります。





◀中央のナビコンが破壊できる。その前にメガかギガを落としておこう



〈データ〉

×5　 ×1 or 0　 ×11（ナビコンから出現）　 ×1　 ×1

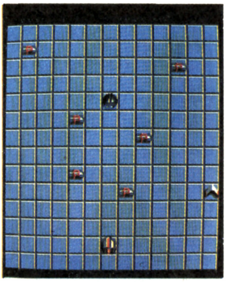
ROUND 40

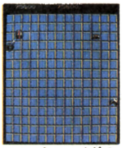
レディ・バグ1匹だけのパーツ回収面。パーツが落とされないように端のパーツを先に回収しましょう。

レディ・バグ1匹と言ってもけっこう歯ごたえがあるので，油断して追撃を受けないように注意しましょう。

これでほぼ中盤戦は終わりました。

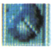
ハードランクも同様です。





▲レディ・バグの追撃を受けて落とされないように！油断は禁物

〈データ〉

×0　 ×0　 ×1

ROUND 41

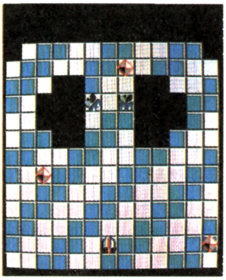
パックマンのモンスターを形どったようなフィールドです。

ラウンド・スタート時に**写真1**の矢印のような動きでファイヤー・ビーを1匹落とせば非常に楽になります。

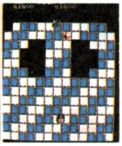
上のほうのビーコンは残ったファイヤー・ビーに落としてもらうのも一つの手でしょう。

自分で上のほうのビーコンを落としに行く場合は，ファイヤー・ビーの動きをよく読んでからにしましょう。

ハードランクも同様です。

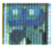


▲〈写真1〉矢印のように動いてファイヤー・ビーを1匹落とす



▲〈写真2〉上から直進してくる残りの1匹も，写真1と同じように動いて落とす

〈データ〉

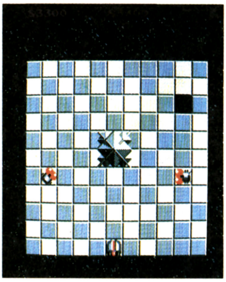
×0　 ×0　 ×2

ROUND 42

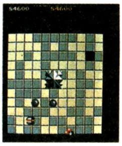
クリアするだけならば，ファイヤー・バグ2匹だけなので楽です。

が，すべてのピューパをださせようとすると，右上の穴がけっこうネックになります。狭いので，ナビコンもじゃまです。さらに流星にも注意しましょう。

ハードランクも同様ですが，ピューパに弾かれないようにしましょう。

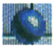


▲スタート地点から左に動いて，まず1匹めを落とす



▲フィールドが狭いので，ふいをつかれて弾き落とされないように！

〈データ〉

×0　 ×0　 ×6（ナビコンから出現）　 ×2

ROUND 43

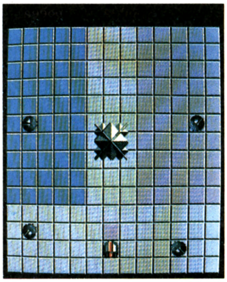
レディー・バグが4匹の面です。高速でモトスを攻撃してくるので，弾きだされないように，最初は中央をキープします。

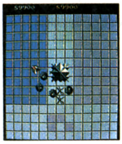
中央をキープするためには，ジャンプかパワー1を必要とします。もちろんパワー0でもキープできないわけではないのですが……。

写真1では，ジャンプを用いて中央に回避したところ。あとは**写真2，3**のように，ひたすら端を走行してください。レディ・バグが体当たりして勝手に落ちてくれます。とくにコーナーは注意してください。

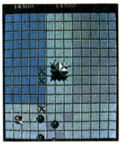
なお，ナビコンからは何も出現しません。

ハードランクも同様ですが，少々気を使います。

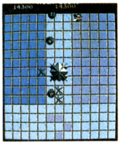




▶〈写真1〉集中してくるレディ・バグをひとまずジャンプで回避する



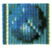
▶〈写真2〉下1段を右から左へ走行すると1匹めレディ・バグが落ちてくる



▶〈写真3〉基本的には外周を走行する。レディ・バグが追撃してくれば必ず落ちる

〈データ〉

×0　 ×0

 ×4

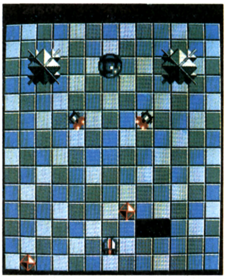
ROUND 44

まず最初にファイヤー・バグの片われを左下端で始末します。

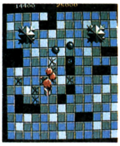
ジャンプのセレクトは絶対必要です。パワーは，本人の実力に合わせて0，1，2と選びましょう（対ブルー・ピューパ）。

流星になる穴や自分の開けた穴が多くなるので，ピューパの最後の1匹あたりで苦労します。この面も，ナビコンの陰に隠れるわがままなピューパがいる場合があります。

ハードランクは，対ピューパ用に1ランク高いパワーを選んだほうが無難です。



▶ファイヤー・バグの片われは，ここで突き落とす



◀つぎつぎと流星の爆撃にあい，ソーラー・ベースはぼろぼろに…

〈データ〉

×0～2　 ×0

×12（ナビコンから出現）

×2　 ×1

ROUND 45

パーツ回収面ですが，こういう細い面は好きですね。もっとたくさんこんな面で楽しませてくれてもよかったのに。感動です。

写真1の矢印のような動きかたは一例です。

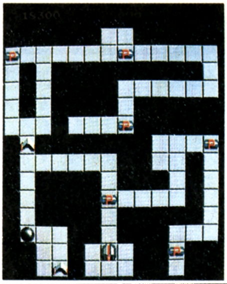
最初にブラック・ピューパのいるフィールドのジャンプ・パーツを確保します。

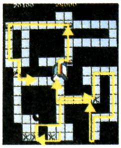
最後にROUND15で紹介した「行ってもどってくる」方式でブラック・ピューパを落としてクリアしよう（写真2）。

もしもジャンプ・パーツなしで行ったら，パーツを全部回収してる間に，流星に道をしゃ断されることがあるので注意してください。

また，両方ノーマル（パワー・ジャンプなし）でブラック・ピューパを倒すとき，相討ちになる危険性があります。

ハードランクも同様です。

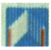
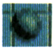




▶《写真1》まず、左のジャンプ・パーツを取って矢印の順でパーツを回収し、もとの位置にもどる

◀《写真2》ブラック・ピューパは、行ってすぐもどる方法で落とす

<データ>

×0  ×1  ×1

ROUND 46

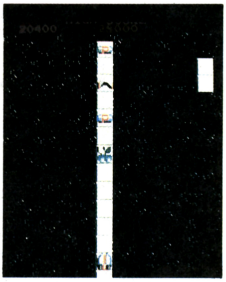
タテ1列の面。パワーで押せば，パーツは取れないのでジャンプを用います。

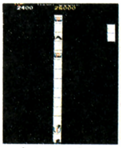
その場ジャンプでクリア。あとはパーツを回収する。もしも失敗したら，上の2マスを使ってヒビを入れて落とします。

下から上へジャンプ可能。

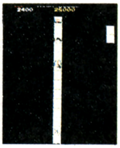
ハードランクも同様です。

右のほうに離れた2マス分の島は深く考えないこと。



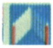
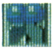


▲向かってきたファイヤー・ビーをその場ジャンプで突き落とす



▲あとはパーツを回収するだけだ

<データ>

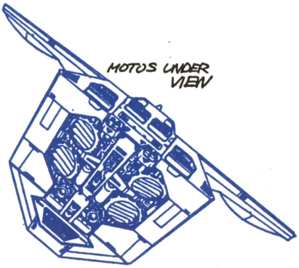
×0  ×1  ×1

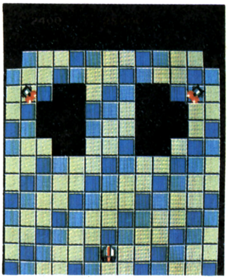
ROUND 47

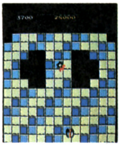
またまた，モンスター風の面。ファイヤー・バグが2匹だけです。左側のファイヤー・バグが少しくせがあるかもしれません。慣れれば楽な面です。

フィールドの下端の広い部分を使って落としましょう。

ハードランクも同様です。

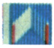
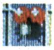






◀スタート地点付近で、まず1匹めを弾き落とす

<データ>

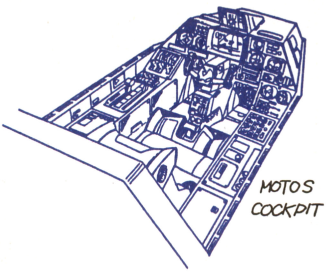
×0  ×0  ×2

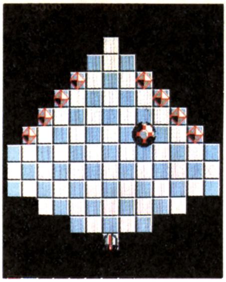
ROUND 48

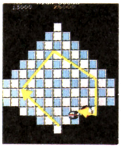
ボーナス・ステージのような面です。フィールドは，ギャラクシアンをイメージしたようです。

写真1の矢印のように動き，右下では，モトスの半分に近い機面をフィールド外にだして走行してください。パワー0で楽に倒せます。

ハードランクについても同様です。







◀《写真1》矢印のように移動してメガを突き落とす

〈データ〉

×0 or 1 ×0 ×1

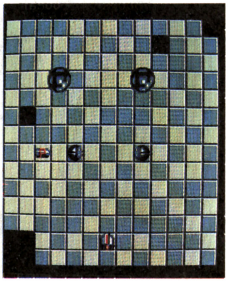
ROUND 49

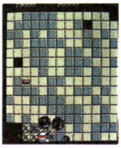
パワー・セレクト2は，レディ・バグ撃退用の保険パーツ。もちろん0でも可能です。左下のコーナーでジャンプ2回行なうこととか，下段を走行することによってレディ・バグを落とそう。

残ったギガは得意の「座ぶとん落とし」で楽勝です。

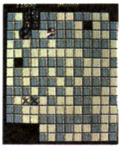
パワーパーツに注意をうばわれて落とされないようにしましょう。

ハードランクでも同様です。



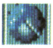


▲ここで2回ジャンプするとレディ・バグが落ちてくれる



▲ギガは「座ぶとん落とし」で，1匹ずつ落としていく

〈データ〉

×0 or 2 ×1  ×2 ×2

ROUND 50

いよいよ後半戦です。

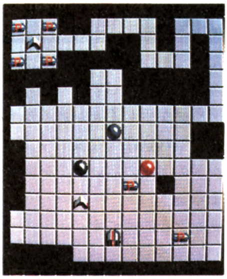
ジャンプを用いてパーツを回収したほうが楽だし，安全です。

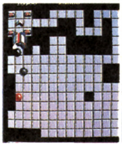
ジャンプを用いないと1本道（パーツ回収のための）にピューパが侵入して身動きがとれなくなって，流星によって道をしゃ断される場合があります。

また，この場合，成功しても1本道から本フィールドへもどるとき，ピューパの攻撃に注意してください。

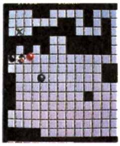
ジャンプ・パーツを用いてパーツ回収した際，もどるときにピューパのいる位置に注意してください。ピューパは誘導できます。

本フィールドに開いた穴は，ハマる場合があります。





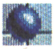
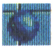
▶パーツ群はジャンプを使って回収したほうが安全だ



◀パーツ回収後、もどってくるときはピューパの位置に注意しよう

〈データ〉

×0 ×1 ×1

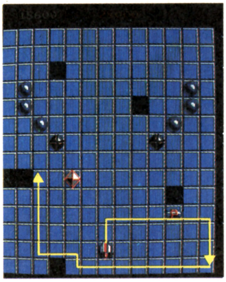
 ×1  ×1

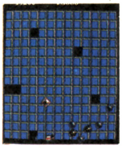
ROUND 51

このラウンドは，ビートルがブルー・ピューパを三つずつ引きつれて，2組フォーメーションを組んできます。初期画面の矢印のように進み，ROUND11や28のように落としていきます。

フォーメーションが崩れたあとの高速ビートルに注意しよう。この場合，穴の位置をよく把握しておこう。

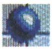
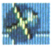
ハードランクでも同様です。





▲フィールドの下端に誘導したところで落とそう。フォーメーション崩れに注意しよう

〈データ〉

×3 ×0  ×6  ×2

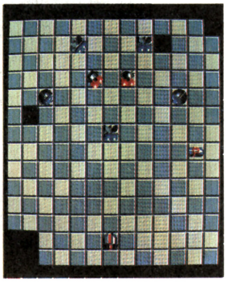
ROUND 52

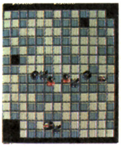
最初，いっせいにモトスを狙ってくるので，左へまずよけて1匹倒し，つぎに中央へ移動します。

危険を感じたらいつも中央へ行けるようにしながら，四スミを使って少しずつ敵を倒します。

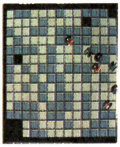
複合のバリエーションゆたかな面です。

ハードランクでも同様です。



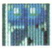
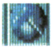


▲まず，左へよけてファイヤー・ビーを倒す。他もいっせいに攻撃してくるので，すぐ中央へもどる



▲あとは四スミへ誘導して，少しずつ落としていこう

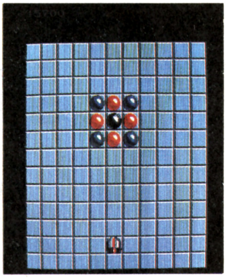
〈データ〉

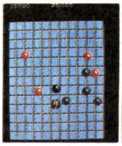
×3 ×0 ×2  ×3  ×2

ROUND 53

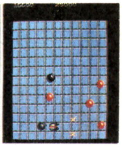
きれいな面ですね。でも，それに目をうばわれてしまってはダメ。また，たかがピューパとなめてかかると弾かれてしまう。自機がピューパの一員にでもなったつもりで，いっしょに動くとよいでしょう。

できれば，パワー1をおすすめします。ハードランクについても同様です。



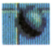


▲ピューパにさからって動くと危険。誘導するように動こう



▲ピューパ群の中に入ると思わぬ方向に弾かれて制御不能になるゾ

〈データ〉

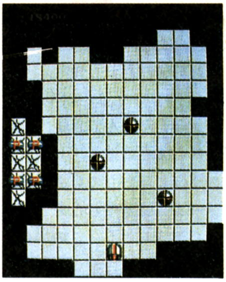
×0 or 1 ×0 ×4 ×4  ×1

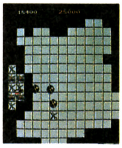
ROUND 54

ビートルが3匹の面です。よく見ると，左側にパワーパーツが4個ひびわれしたソーラー・ベースに乗っていますね。

スタート時に突進してくるビートルを「座ぶとん落とし」で落としてもかまわないし，パワーパーツを取って安全なひびわれのフィールドに乗っていてもいいです（他力本願)。残ったビートルは端で処理しよう。あるいは，ジャンプ攻撃も有効。

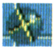
地形がデコボコしているので，うっかり落ちないように。クリアしたからと言ってボケッとしないように。流星で落とされる場合があります。





◀パワーパーツを回収。着地と同時に移動しないとタイルもろとも落ちてしまう

〈データ〉

×3～4 ×0  ×3

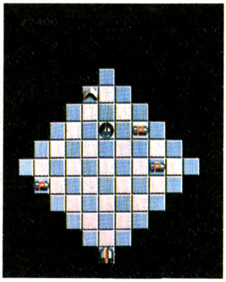
ROUND 55

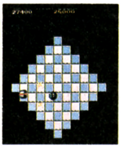
パーツ回収面です。フィールドは，13面と同じ地形です。パワー，ジャンプともに0でも可能ですが，パーツにゆとりがあるなら，パワー3で対戦してください。

パーツは，落とされないように回収しましょう。

狭いので，レディー・バグとぶつかりながら少しずつ回収しましょう。

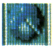
外周に近いパーツは，ラウンド・クリア時に回収したほうがいいでしょう。





▲フィールド端のパーツはレディ・バグを倒してからでないと，写真のように「おっと，危い！」

〈データ〉

×0～3 ×0  ×1

ROUND 56

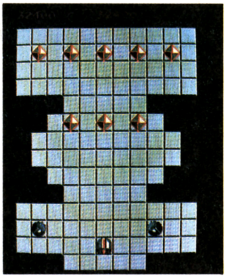
レディ・バグ2匹の面です。

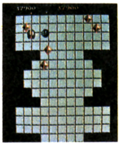
パワー3で1匹落としてから，少しずつ上部の8個のビーコンを落として行きます。クリア前に全部のビーコンを落とすのはむずかしいでしょう。

できればパワー4で戦ったほうが有利です。ジャンプを使ってワープを用いることもできます。

32面で説明したように，ビーコンがときどき動きだすことがありますので注意しましょう。

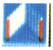
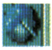
ハードランクも同様です。





▲レディ・バグを1匹落としてからビーコンを落とそう。それでも全部落とすのは，なかなかきついゾ

〈データ〉

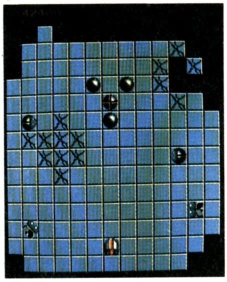
×3～4  ×0 or 1  ×2

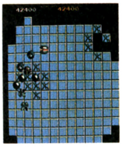
ROUND 57

ビートルがブラック・ピューパ3匹とフォーメーションを組み，レディ・バグ，ファイヤー・ビーの複合した面です。

四辺の外周を利用して少しずつ落としましょう。注意が必要なのは，ビートルのみ。ジャンプ・パーツがあまっていれば，それを使ってもよいでしょう。

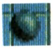
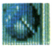
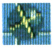
ハードランクも同様です。





▲外周の四辺を利用して少しずつ落としていこう

〈データ〉

×3〜4 ×0  ×3  ×2  ×1

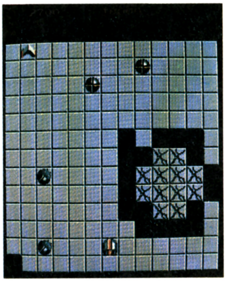
ROUND 58

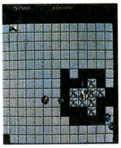
レディ・バグ2匹とビートル2匹の複合の面です。パワーは4でジャンプは用いても用いなくてもいいです。

普通に押してクリアしてもいいし，ヒビの入ったエリアをうまく使用してもいいです。

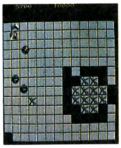
レディ・バグはたいしたことはないので，ビートルだけを注意しましょう。この面をクリアすればあとわずかです。

ハードランクも同様です。



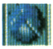
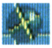


▲ヒビの入ったフィールドをしゃ断して待っていると，勝手に落ちてくれる敵もいる



▲もちろん，正攻法で1匹ずつ処理することもできる

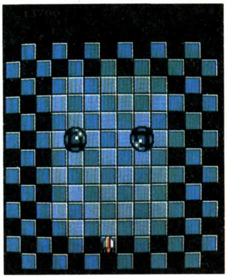
〈データ〉

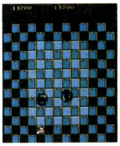
×4 ×0 or 1  ×2  ×2

ROUND 59

この迫力見てやってください。こんな狭まいフィールドにギガが二つもいます。最初出会ったときは悩みましたが，つぎのようにすれば，たった数秒でやっつけられます。①まず，左へジャンプして，その場ジャンプで1匹落とします(**写真1**)。②つぎに**写真2**の位置でジャンプして2匹めを落します。これだけです。

なお，普通にクリアしようとすると弾かれて，まわりの穴に落とされます。「座ぶとん落とし」は，しにくい（できないこともないが）面でしょう。





▲《写真1》まず，左へジャンプ。1マス分しかないのでレバーの微調整が必要

▲《写真2》残った1匹をこの位置でジャンプして落とす

〈データ〉

×0 ×1 ×2

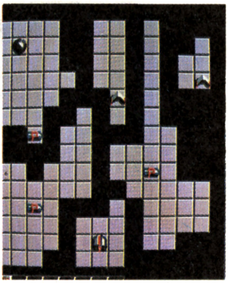
ROUND 60

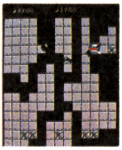
パーツ回収面です。ここでジャンプが０の人はハマりましたね。

たまにブラック・ピューパが勝手に落ちることがあるので，早めにパーツを回収してください。

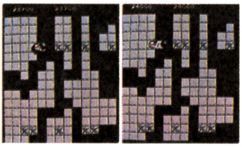
細いところが多いので，おちついてジャンプしてください。

ここをクリアすればあと２面です。ハードランクも同様です。



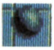


◀狭いところが多いので，着地のときには慎重にプレイしよう



▲ピューパの上に着地して後方に弾き落とせばクリア

〈データ〉

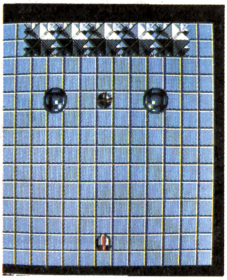
×０ ×１  ×１

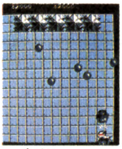
ROUND 61

ここでパワーパーツが５以上あれば３機増やせるチャンス（150,000Pts入る）です。左，中央，右の三つのナビコンが破壊可能です。残りすべてのパワーで勝負しましょう。どうせ残してもしょうがないのですから。

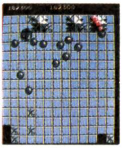
高得点を目ざすなら，ブルー・ピューパはすべて出現させてからナビコンを破壊しましょう。

つぎにおもしろいことを一つ。パワー４以下でナビコンとナビコンの間にジャンプすると，モトスが振動して……（実際にお試しください）。



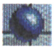
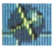


▲ギガはフィールドの端に誘導してジャンプで落とそう



▲この面は三つのナビコンを破壊できる。150,000Ptsと，高得点だ

〈データ〉

×５ ×１  ×15(ナビコンから出現)  ×１ ×２

ROUND 62

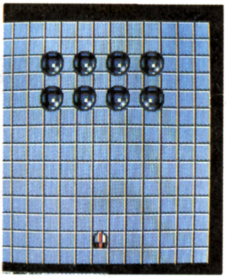
この面はたいそう迫力がありますね。パワー７で押すのもなかなか根性がいります。

じつはこの面，前述の「座ぶとん落とし」を用いればもっとも簡単なんじゃないかという面です。

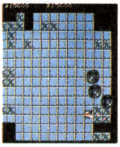
ちなみにパワー０，ジャンプなしでも倒せないことはないです。

この面をクリアすると，クリア・サウンドとともにメッセージが表示されます。

また，残機数１機に対して10万Ptsのボーナス点も入ります。



▲クリア・メッセージは何度見てもいいもんだ



◀フィールドのスミで，「座ぶとん落とし」でギガを落としていく

―――スカイキッド―――

　抜けるような青空へ，２人のエースが飛び立った。対するは，敵機，対空戦車に高射砲，はたまた気球もくりだして，アメ・アラレの総攻撃。ヒラリとかわして，爆弾かかえて爆撃を敢行！

「スカイキッド」は,キャラクター・ゲームのにおいを感じさせる，ナムコひさびさのシューティング・ゲームでした。また，ナムコ初の２人同時プレイのできるゲームでもあります。

　1985年に発表され，好評をはくし，1986年には，システム86第２弾として，内容もパワーアップした「スカイキッドＤＸ（デラックス）」として再び登場しました。

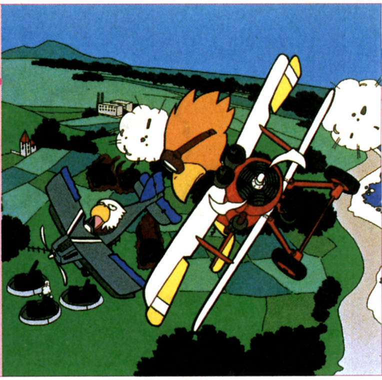
発売年月：1985年12月（スカイキッド）
1986年４月（スカイキッドＤＸ）

ストーリー

自由と平和を愛する鳥たちの国バードランド。そこに住む若者バロンとマックスは飛行機野郎。わんぱくに育った彼らは，大人を驚かせるいたずらや，ガール・フレンド争奪戦の良きライバル。青春をおう歌していたのだった。

そんなある日，突然悪いやつらが攻めてきた。戦闘好きな黒い軍団メカズキンだ。やつらときたら同じ鳥族のくせに，戦車にはのるわ，戦艦は動かすわ，高射砲は操るわでもう大変。バードランドの運命はもはや風前のともしび。住民たちは鳥かごを突っついたような大騒ぎ。

と，そのとき，敢然と立ちあがったのが，誰あろうバロンとマックスだった。彼らは愛と自由のため，なによりもおもしろがって，戦いの大空へ飛び立っていくのだった。いつしか彼らはスカイキッドと呼ばれるようになった。



スカイキッドとデラックスのちがい

この記事は，スカイキッドとスカイキッドＤＸ(デラックス)の両方のことについて書かれています。基本的には共通なのですが，ＤＸだけのときには「ＤＸ」と表示しますので注意してください。

ここで，スカイキッドとＤＸのちがいをあげてみましょう。

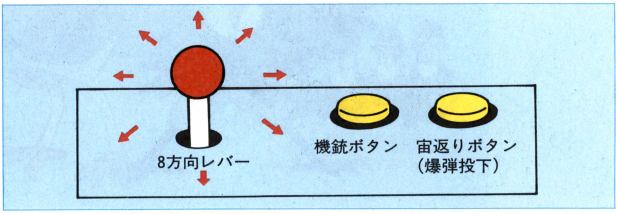
1.ミッションの追加（Ｘ１～４）
2.空の色。スカイキッドでは，ずっと水色だったのに対し，ＤＸでは，ミッションにより，水色，青，紺，赤，ブルーグレーと変化します。
3.ミッションＸ２とＸ４では雪が降っています。
4.キャラクターが数種類追加されています。
5.ＤＸではバトル・レポートの勲章が多く並びません。
6.スカイキッドでは，ＰＳＧによるＢＧＭが１曲だったのに対し，ＤＸではＦＭ音源による２曲のＢＧＭが，面により交互に使用されています。
7.スカイキッドは，ドラゴンバスターの基板を使用していますが，スカイキッドＤＸは，マザーボード・システム86とよばれる基板を使用しています。

基　本　操　作

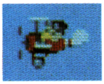
８方向レバーと二つのボタンでスカイキッドを操作します。１Ｐ側はレッド「バロン」，２Ｐ側はブルー「マックス」です。

左側のボタンは機銃ボタンです。機首の向いている方向（基本的には３方向）に射程距離のある機銃を撃つことができます(**第２図**)。

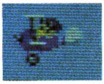
右側のボタンは，宙返りボタンです。レバーの入力方向により３種類の宙返りをすることができます(**第３図**)。宙返り中は，敵や敵の弾にたいしては無敵ですが，看板や建物にはぶつかってしまいます。このボタンは，爆弾を収容したときには，爆撃ボタンとして使用するので，そのときは宙返りできません。



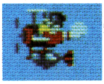
《第1図》スカイキッドのコントロール・パネル



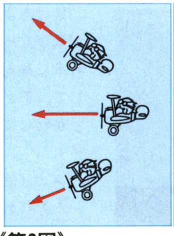
◀１Ｐバロン（フランツ・フォン・ドーセマイナー）



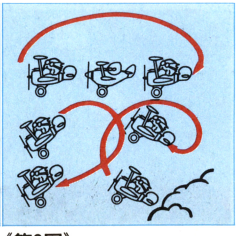
◀２Ｐマックス（マックス・ヤルゼルスキー）



◀ＢＯＭＢ（爆弾）を持ったときは投下ボタンになる



《第2図》機銃は3方向に撃つ



《第3図》3種類の宙返りを駆使しよう

ゲーム内容

スカイキッドを操作して，与えられたミッション(作戦)を遂行するゲームです。ミッションとは，面の最初に表示されるターゲットを爆撃するのが目的です。

まず，飛行基地から離陸します。これはレバーを上にいれればOKです。そして機銃攻撃と宙返りを駆使して，出現する敵機や地上物を攻撃してください。

◀これがミッション1の攻撃目標だ。

◀「READY」表示後、「TAKE OFF!」と表示されたらゲーム・スタートだ

「GET THE BOMB!」の表示がでたら，下に注意してください。爆弾が置かれています。これにスカイキッドが触れば収容したことになります。

◀爆弾は触れるだけで収容できる

この爆弾は，宙返りボタンを押すか，敵または敵の弾に当たるか，面の終わりの飛行基地が見えてくると投下されます。爆弾はターゲットを爆撃するためのものですが，地上の敵に当たってもそれを破壊します。

爆弾を収容してしばらく進むと，ターゲットが見えてきます。タイミングよく爆弾を投下しましょう。中央部に当たれば命中ですが，左右にずれると爆撃に成功したことにはなりません(500Pts)。

なお，ターゲットにはグリーンのものとグレーのものがありますが（例外あり)，そのミッションの本来の目標はグリーンのターゲットです。グレーのものは，点数にしかなりません。

面の最後には飛行基地が出現します。「⬋LAND HERE!」と表示されるので着陸してください。この飛行基地を行きすぎてしまうと燃料切れでミスとなります。

無事着陸するとバトル・レポートが表示され，ミッション終了です。

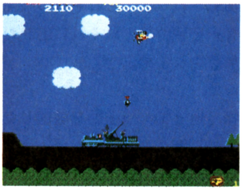
このほか地面や地上物などにぶつかったり，自己復帰に失敗してもミスになります。

自己復帰とは，敵の攻撃を受け，墜落してるときに，レバーを上に入れ，どちらかのボタンを数回たたいて復帰させることです。ただし，ある程度以上の高さとたたく回数が要求されます(**第1表参照**)。この復帰力は面クリアでリセットされます。

持ち機数をすべて失うか，ミッション21の空中戦艦の爆撃に成功するとゲームが終了します。

《第1表》復帰に要求されるボタン回数

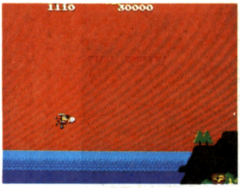
		1回目	2回目	3回目	n回目
たたく回数	ミッション1	3回	5回	7回	(n−1回目)＋2回
	ミッション2	5回	7回	9回	
	ミッション3以降	7回	9回	11回	



◀爆弾投下！タイミングが問題だ

◀ナイス・ランディング！つぎのミッションにそなえよう

◀みごと、命中！沈んでいくターゲット

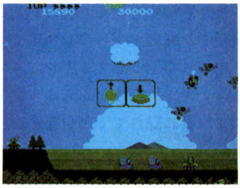


◀飛行基地を行きすぎると、燃料切れで1ミス

◀面の中ほどにさしかかると、「HALFWAY POINT」と表示される

◀これが戦果を報告するバトル・レポートだ

◀ミッションの終わりの飛行基地が見えてきた



◀1面および2面では、このように指示が画面にでます

面の区切りについて

このゲームでは，一つの面がいくつかに区切られています。そのブロックの長さと数は，面によってまちまちです。

ミスとなった場合，そのブロックの最初までもどされ，そこの臨時飛行場から飛び立ちます。しかし，ブロックの最後のほうでミスした場合は，つぎのブロックに進む場合もあります。ちなみに燃料切れになった場合は，ステージ・クリアとなります。

ここで重要なことは，グリーンのターゲットのあるブロックでミスした場合です。この場合は，ターゲットがグレーに変化してしまうことがあり，ミッションを遂行することができません。

2人プレイ

2人用の場合，1人が墜落してるときにもう1人のプレイヤーが機銃で撃ってあげると，その場で復帰することができます。しかし，撃たれてる間は操作できないので注意が必要です。

どちらかのプレイヤーがミスとなってしまった場合，しばらくすると飛行場が出現して再びゲームに参加することができます。

◀抜けるような青空へ2人でテイクオフ！ 2人プレイはごきげんだね

◀1人が墜落しかけたら、もう1人が撃って助けてあげよう

◀1度死んでも、しばらくするとまた参加できるよ

得点システム

ミッション中における得点

一定距離進むごとに10Ptsずつ飛行得点が加算される他，それぞれの敵キャラクターを撃つごとにそれに応じた得点が加算されます。

また敵ターゲットの左右部は500Pts，中央部は1,000Pts，そして空中戦艦は50,000Ptsが加算されます。

ボーナス・モードにおける得点

◀これがバトル・レポート（ボーナス・モード）。戦果はどうだったかな!?

空中物，地上物，海上物を破壊した数によって，**第2表**のようなボーナス得点が得られます。また，ターゲットを爆撃したときは，グリーンが，10,000Pts，グレーが2,000Ptsのボーナスを得られます。

これらの破壊数は，そのミッション中にどれだけ破壊することができたかによって計算されるので，同一ラウンド中に何機失ってもすべての破壊数が加算されます。

《第2表》ボーナス得点のシステム

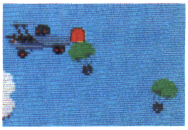
破壊数	10機〜	20機〜	30機〜	40機〜	50機〜	60機〜
ボーナス得点	1,000Pts	3,000Pts	5,000Pts	10,000Pts	15,000Pts	20,000Pts

キャラクター紹介

戦闘機(100Pts)

前から後から編隊を組んで現れます。武器は機銃で，地面と平行にしか撃てません。中には宙返りをするヤツ，スピードの速いヤツ，高さをふらふら変更するヤツ，雲に隠れてるヤツなどがいます。

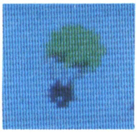
偵察爆撃機(300Pts)



画面後方から出現する大型機です。先端部と後方下部に機銃を装備しています。パラシュートをつぎつぎと投下しながら画面左へと進んでいくので，このパラシュートを撃ってかせいでから本体を撃つといいでしょう。

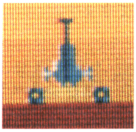
パラシュート(50Pts)

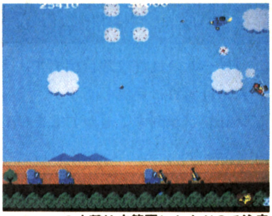
偵察爆撃機から投下されるパラシュート。爆弾を積んでいる。



高射砲　(200Pts)

地上にある高射砲。こいつの砲弾の威力は強烈で，直撃されなくても爆発の近辺にいると，まき込まれてしまう。3方向に発射することができます。





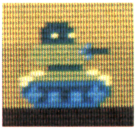
▲こいつの攻撃は広範囲におよぶので注意が必要

対空戦車 (200Pts)

対空砲を装備している戦車。対空砲は一定距離しか届きません。3方向に攻撃してきますが，水平方向に死角があります。

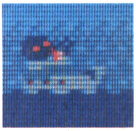
戦車　(200Pts)

前方にのみ攻撃してくる。射定距離は短い。動くものもいますが，その場合は撃ってきません。



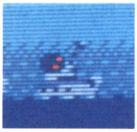
対空ボート(200Pts)

対空砲を装備した船です。左右に動くものもあります。これも水平方向から攻撃すると楽です。



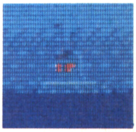
高射ボート(200Pts)

高射砲を装備した船です。左右に動くものもあります。この高射砲の爆発の下には，比較的安全な高さがあります。



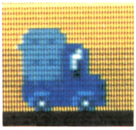
潜水艦　(1,000Pts)

海の特定の場所に，突如として浮上して現れる潜水艦。攻撃力はありません。こいつは，いわゆるボーナス・キャラクターで，浮上してる間しか倒せません。



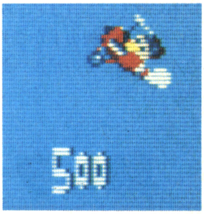
トラック (200Pts)

地上を走っている輸送トラックです。攻撃能力はなく，典型的なやられ役といえるでしょう。



迎撃気球 (900Pts)

下部の砲台から4方向に弾を発射します。上下どちらかを壊すと200Ptsが入り，機能が停止します。上下とも撃つと200Pts×2の他に500Ptsのボーナスが入ります。



ミニ気球 (100Pts)

左右に，地面に水平な弾で攻撃します。ほとんどの場合四つぐらいで行動してるので，意外に手ごわいヤツです。

巡航ミサイル　(500Pts(DX))

特定の場所で宙返りすると，画面上方を左から右に横切ります。撃つと点になりますが，攻撃はしてきません。

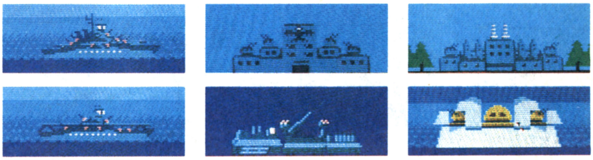
雷坊や　(DX)

こいつのいる雲からは稲妻がでます。ヒットすると墜落しますが，実は雲の中は安全地帯で通ることができます。こいつを撃っても倒すことはできません。

敵ターゲット(1,000Pts 小破は500Pts)

各面の攻撃目標とするグリーンのものと，単なる点数のグレーのものがあります（氷山基地も後者)。

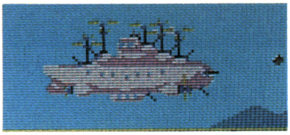
スカイキッドの機銃では倒すことができず，爆弾を中央部に命中させなければ倒すことはできません。斜め方向に機銃で攻撃してきます。戦艦，司令部，工場，空母の4種類があり，DXでは，さらに列車砲と氷山基地が追加されました。



空中戦艦(50,000Pts)

このゲームの最終攻撃目標です。ミッション11と21に登場しますが，ミッション21でしか倒すことができません。

激しい対空砲火の合間をぬって中央の艦橋部分に爆弾を命中させれば破壊できます。

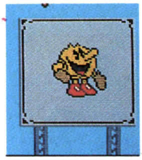


看板ギャラリー

スカイキッドでは，数種類の看板が，景色を楽しくしてプレイを盛りあげてくれます。ここでそれらの看板を紹介してみましょう。

パックマン

ナムコといったらパックマンというぐらい有名なキャラクターです。彼はスカイキッドのエンディングにも登場します。



美女と爆弾

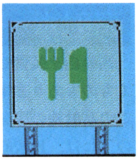
なんとも組み合わせが微妙にマッチしています。みとれて墜落などしないように！

COME ON! SKYKID

メカズキン軍の挑発か，はたまたナムコからの挑戦か！　どちらにしろここは，受けるしかないでしょう。

レストラン

レストランの看板だってあります。こんなもん見てると，腹がすいてきたりして…。



W.C.

やっぱり，これはどうみてもW.C.(トイレ)の看板のようです。いったいなんでこんなものが？　まあ，楽しければいいか。

敵の大将

メカズキンの大将「ブラックホーク」の看板です。あることをすると彼は泣いてしまいます。

隠しターゲット・隠しフィーチャー紹介

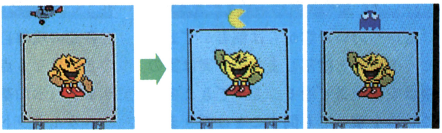
スカイキッドでは，さまざまな隠しフィーチャーが盛り込まれています。これらは，いわゆる隠れキャラクターとは一味ちがったにおいを感じさせ，作り手たちの遊び心をプレイヤーに伝えています。僕もこの感覚は，ひじょうに気に入っています。

ここでは，これらの隠しターゲットおよび隠しフィーチャーをすべて紹介しましょう。

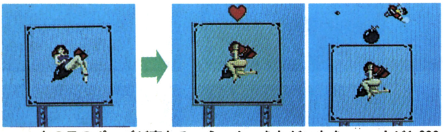
看板の上に出現するキャラクター

看板の上で宙返りをすると，看板の上にさまざまなターゲットが現れます。プレイに余裕があるときは，挑戦してみましょう。またそのとき，看板の絵も変化しています。

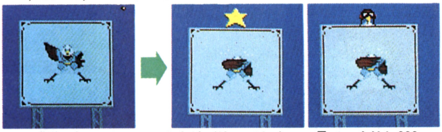
このターゲットは3種類の看板それぞれに2種類ずつあり，一方は取ると1,000Ptsボーナス，もう一方は取るとミスとなってしまいます。



▲パックマンが手をあげてスカイキッドを見送る。パックマンは1,000Pts，モンスターはミスだよ



▲女の子のポーズが変わる。う～ん，きわどいなあ。ハートが1,000Pts，爆弾はミスになる



▲敵のブラック・ホーク大将が泣いてしまい。星マークは1,000Pts，グリーン・クロウズの頭はミスになる

エクステンドのスペシャル・フラッグ

地面や海面付近の特定の場所を撃つとおなじみのスペシャル・フラッグが現れます。これは，想像のとおり，取ると1機エクステンドです。確実にものにしましょう。すべてのミッション中に三つ隠されています。

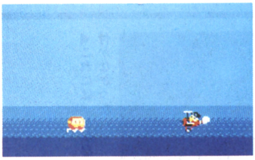
▲ミッション4：グレーのターゲットの少し先にある

▲ミッション8：自由の女神の少し先にある

▲ミッション14：なんとステージ終了の飛行基地の先にある

ダメージ回復のプーカア

ミッション10の海上にはプーカアが隠れています。これのだしかたはフラッグと同じで，特定のポイントを撃てば出現します。取るとプレイヤー機の復帰力が回復します。



◀うーん、これはよくあるネタですね

逆さランディング

通称「逆さランディング」と呼ばれるこの技は，飛行基地に着陸した瞬間，タイミングよく宙返りボタンを押して逆さになることです。

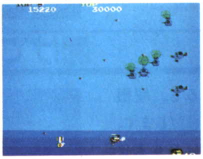
これは，2,000Ptsのボーナスが入るので，かなり重要なテクニックといえるでしょう。自分なりのやりかたで練習し，必ずものにしたいですね。

▲これはおみごと！　タイミングが命です

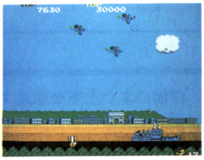
ボーナスの勲章

フラッグやプーカアと同じように勲章も隠されています。これは取ると，1,000Ptsのボーナスが入り，敵の地上攻撃が一時的にゆるくなります。全ミッション中に五つ確認されていますが，もしかしたらまだあるかもしれません。

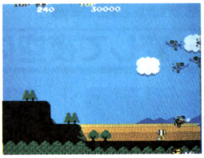
▲ミッション5：グレーのターゲットのすぐ左，気球軍団の下あたりにある



▲ミッション12：山越えの直前の海上にある



▲ミッション17：グレーのターゲットのすぐ横の地面に半分もぐっている。地面に近づけるだけ近づいて，撃たないと出現しない

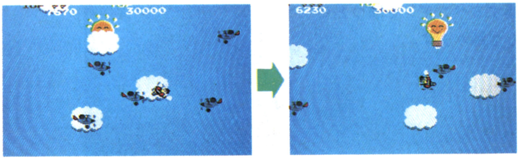


▲ミッション18：スタート直後の地上にある

▲ミッション19：爆弾をかかえて，海を越える途中の海上にある。取るのはかなり危険だよ

青空に電球!?

太陽の下の雲をはらうと，実は電球でした。ボーナスはないのであしからず。

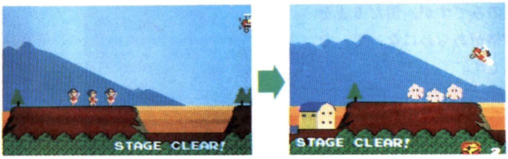


◀ミッション10の途中の海、ちょうど気球の下あたりにある

チアガールを撃つと…

踊っているチアガールを機銃で撃つと×××くんに早変わり。

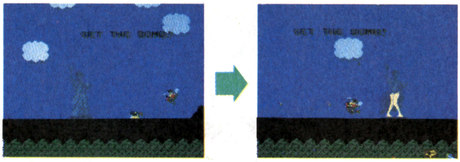
このチアガールには，こぼれ話があって，ロケテストのときにプレイしたプレイヤーが，女の子をみて助けようとしたところ，女の子に激突してあわれ爆死してしまったので，1面には登場せず，かわりにお墓になったということです。



▲スカイキッドの×××くんは，弾が貫通しますが，DXのは貫通しません。なぜだろう？

自由の女神のスカートが…

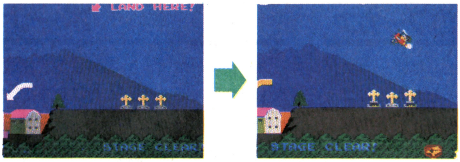
自由の女神の裾のあたりを通過すると，あららスカートがめくれあがって「OH“モーレツ”！(ちょっと古いかな)」



◀これをやりたさに、爆弾をかかえたまま墜落しないように！

お墓が踊る？

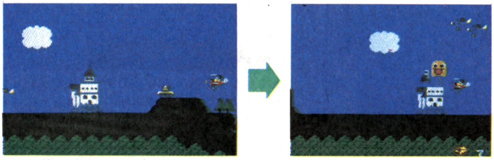
お墓を機銃で撃つと，なんとお墓が踊りだすのです。



◀うーん、なんとも楽しそうに踊ってるな。でも、よくよく考えると無気味な光景だ

開けてビックリの洋館

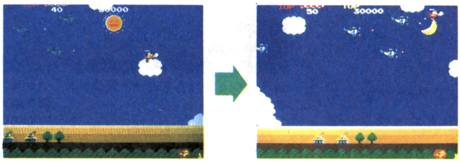
洋館のすぐ上空を通過すると，屋根が倒れてビックリ人形が飛びだします。これにぶつかってもミスにはなりません。



◀これには、なかなか気付かなかった

背景が一変して夜空に

DXでは，ミッション1の太陽を通過すると月に変化して1,000Ptsボーナスが入ります。そして背景が青空から夜空に変化します。



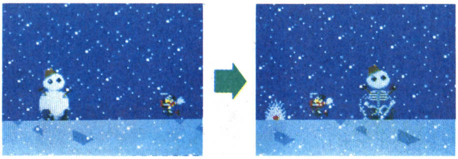
◀ミッション1の攻撃数と遊びのどちらを取るか？

ペンギンといえばビール!?

DXに登場するペンギンを撃つとビールに変身して踊ります。

雪だるまに骨がある!?

これもDXのみですが，雪だるまを通過すると骨格があらわになって，なんとも不気味です。



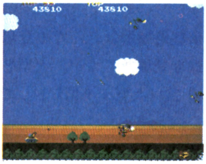
◀こいつが、DXの中で一番笑える。それにしても、大きい雪だるま

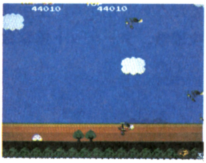
テクニック・インフォメーション

スカイキッドを楽しむのに重要なことは，まず面の地形，敵の出現場所をおぼえることです。でも，それだけじゃだめなんです。ここに紹介する数々のテクニックを使いこなせるようにならなくてはね。

必殺2ドット撃ち

スカイキッドの地上キャラクターは，よく木の真うしろ（すぐ左）に配置されています。これが対空戦車の場合が一番大変で，へたをすれば撃たれてしまいうことも……。





◀地上キャラは木の高さより2ドット突きでている。木の上2ドットをねらって撃てば爆撃できる

そこで重要なのが，このテクニック。これは，木の手前（右）から敵を撃つというもので，木の上の部分2ドットのすきまに弾を撃つとギリギリで敵に当たります。すばやく座標を合わせて，撃ったらすぐに木をかわしましょう。レバーを弾くようにすると，うまくできます。このテクニックは地形のもりあがりなどにも使えます。

中空の安全地帯を飛べ

地上の攻撃がはげしかったり，地形のようすから，地上物をどうしても撃てない場合があります。この場合は，対空砲の爆発の少し下の中空を飛びましょう。

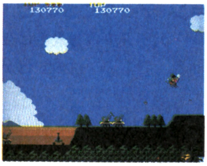
この高さは，対空戦車の攻撃範囲にも入っていないので，かなり安全です。

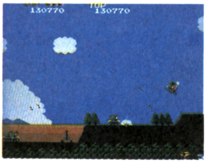
◀対空砲の爆発の下は安全。対空戦車の攻撃も受けない

敵のふところに…

対空戦車や対空ボートが撃つ角度は，約45度ぐらい。自分が下降しながら撃つ弾は，約40度ぐらいです。つまり，2ドット撃ちのできないところでは，写真のように攻撃しなければならないのですが，自分の撃つ角度の方が浅いため，撃たれる前に敵を撃てるので，意外に安全なわけです。

撃ったあとは，右下に逃げるか，上に宙返りしましょう。



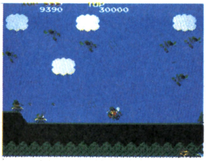


◀2ドット撃ちできないところでは，敵の攻撃角度より浅い角度で進入して撃とう！

戦車対策

●上下にかわす

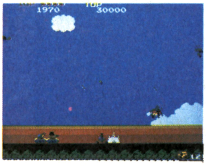
これは戦車よりスカイキッドのほうが射程距離が長いのを利用するテクニックで，前もって弾を撃ってから，撃たれる前に上下にかわすというものです。



◀撃ってすぐに上下にかわせば，敵戦車の攻撃を受けることはない

●宙返りでかわす

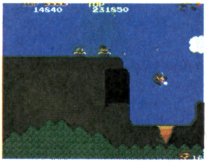
爆弾を持っていないときは，下のようなときに，宙返りを使ってかわすこともできます。12面や17面では重要です。



◀撃ったらすぐに宙返り。これも重要なテクニック

●下から突きあげるように撃つべし！

10面や16面の山には，よく一番手前に戦車が配置されています。こういうとき，ほとんどの場合が爆弾を持っている状態なのです。そんなときは，写真のように山をかすめて，下から撃ちましょう。ギリギリで倒すことができますが，ミスは許されません。



◀山の上の戦車は，山をかすめて下から撃とう

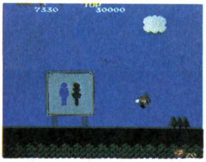
取りそびれた爆弾は？

空中物にじゃまされて取れなかった爆弾も画面から消えてすぐだったらだいじょうぶ。画面の下の右はじで宙返りすれば取ることができます。

秘技！爆弾宙返り！

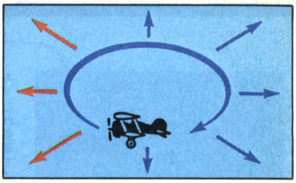
前に，爆弾を持っているときは，宙返りが使えないと書きましたが，実は爆弾をもちながらでも，1度だけ宙返りをすることはできるのです。

やりかたは，爆弾を取る瞬間に宙返りボタンを押すだけです。20面の一つめのターゲットを倒すには，必ずやらなくてはなりません。



◀爆弾を取る瞬間なら宙返りできる。20面では必ずやらなければならないテクニックだ

宙返り中にも撃つことができる



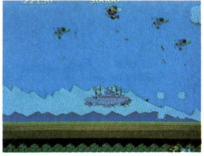
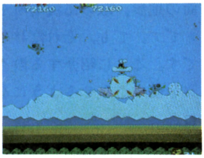
《第4図》宙返り攻撃で全8方向に撃てる

◀宙返り中に機銃ボタンを押せば、後方にも撃てる

これは簡単だけど重要なテクニック。宙返り中に機銃ボタンを押せば，普段は撃てない後方にも撃つことができるのです。ボタンのタイミングで方向が決まります。トータル８方向撃てます。

究極のかせぎ！ 空中戦艦にカミカゼ!?

スカイキッドの最後の最後でこんなかせぎができます。ミッション21の最後で空中戦艦に爆弾を投下して破壊してから，自分のキャラクターが消えてしまう前に自分が死んでしまうのです。

◀空中戦艦に激突すれば50,000点。残り機数分かせげる

オール・ミッション・バトル・マニュアル

ミッション別攻略法

それでは，いよいよミッション別に解説をはじめましょう。ここではスカイキッドＤＸを基準に解説していますが，基本的にスカイキッドも同じです。とくにちがうところは，ミッション１とミッション３の一部です。

けっしてこの記事のパターンがベストではありませんが，スカイキッドをプレイする上でかなり参考になると思います。

●マーク説明

★……隠れターゲット

▲……潜水艦出現位置

●ミッション・データについて

ミッション・データ中の**背景色**は空の色です。水色，青，赤，紺の４色があります。

画面数とは，そのミッションがおよそ何画面分の長さがあるかというものです。

ブロック数というのは，その面がいくつに区切られているかをしめしています。

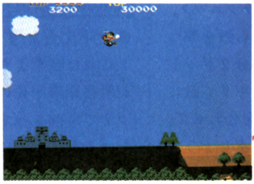
ターゲットの欄（らん）には，その面のミッション・ターゲットの種類が書いてあります。その他のターゲットに関しては，数だけ表記してあります（例：戦艦＋２）。

潜水艦と**偵察爆撃機**はたんなる登場数です。**気球**も登場数ですが，大型と小型があるので，（大型＋小型）としてあります。

目標攻撃数については，これは目安程度にしてください。左から，**空中攻撃数**，**地上攻撃数**，**ターゲット爆撃数**の順に表記してあります。

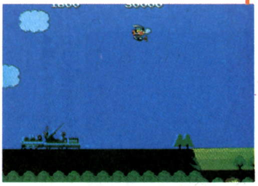
例：50～／30～／3

（空中攻撃50以上／地上攻撃30以上／ターゲット三つ爆撃）



◀ターゲットは司令部。タイミングよく爆弾を落とせ！

◀飛行場の手前にはお墓がある。これを撃てば踊りだすぞ



◀DXのターゲットは列車砲だ。こいつは，ほかのターゲットにくらべて弾幕が少ないので簡単だろう

◀GET THE BOMB!

こうすると，50,000点は入りますが，クリアとはならないので，これのくり返しで残機1機につき50,000点かせげるわけです。

しかし，最後の1機でこれをやってしまうとエンディングは見れませんので気をつけて！

このテクニックのコツとしては，空中戦艦の上で敵に撃たれて爆弾を落としながら，自分も落ちるようにするとうまくいきます。

スカイキッドDXでは，このかせぎはできないようになっています。

禁断の永久パターン

スカイキッドの初期バージョンでしかできない禁断のJADO（ジャドー）をここで紹介しましょう。まず普通にプレイして，面の最後にきたら，下ギリギリを飛びながら，おもいっきり前にでてください。

そして飛行場が見えるか見えないかのところで，下降宙返りで着陸します。このときに，STAGE CLEARの表示がでなければ成功です。

なんとまた同じミッションがはじまってしまうのです。

これこそ永久パターン。

でも，これを使った得点には意味がありませんよ。

MISSION 1

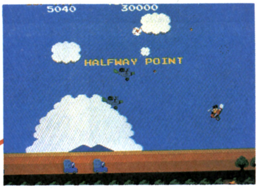
さすが最初のミッションだけあって，むずかしいところは特別ないでしょう。このミッションでスカイキッドの操作感覚になれ，爆弾を落とすタイミングなどをつかみましょう。

このミッションはスカイキッドとDXをわけて解説しています。

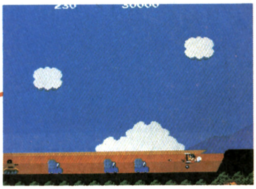
ミッション1データ

背景色	青→紺
画面数	8
ブロック	1
ターゲット	列車砲(DX)または司令部
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	0
目標攻撃数	10～／10～／1

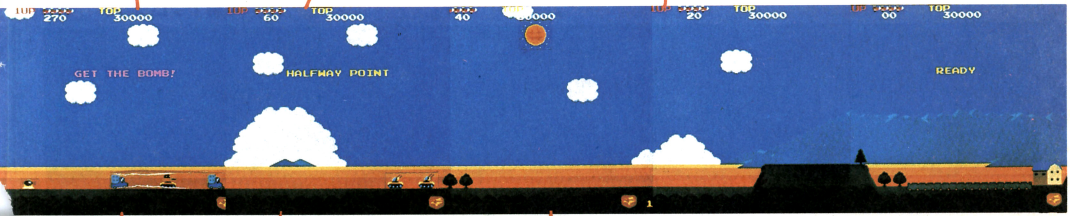
▲GET THE BOMB！ まずは，ジャマされることなく取れる



▲ハーフウェイ・ポイント上下にうまく撃ちわけよう



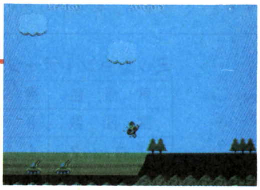
▲まずは，地上攻撃。撃ってくるヤツはいない



◀DXのハーフウェイ・ポイントには高射砲が登場する

▲DXでは太陽がでてくるので，さわって夜にしてもいいね

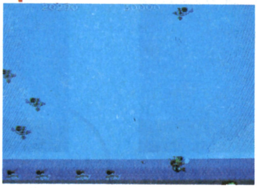
第2ブロック



◀すばやく低空に入り、地上物を撃破。宙返りを使いながら、前後から来る戦闘機を撃とう

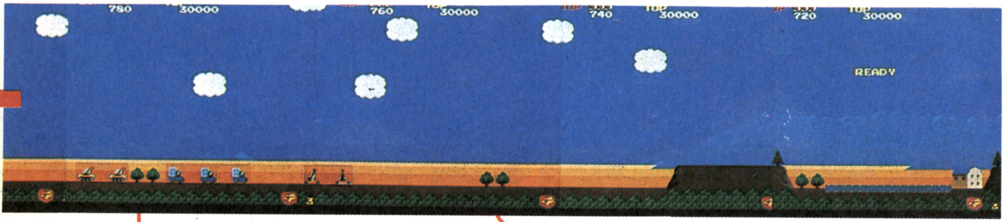
▲海上ギリギリを飛びながら対空ボートを撃ち，戦闘機は下から撃とう

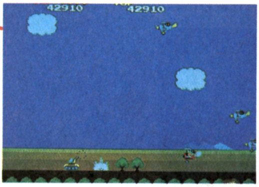
▲4機の編隊がいったら，急上昇。ターゲットからの攻撃に気をつけよう



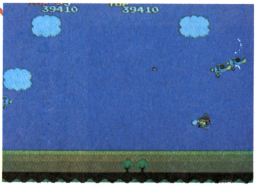
▲戦艦が沈んだあと，再び低空を飛び。飛行場へ

第1ブロック





◀すばやくドットを合わせて対空戦車を撃ち、後方から来る敵は下でかわそう



◀まずは、低空で宙返り撃ち

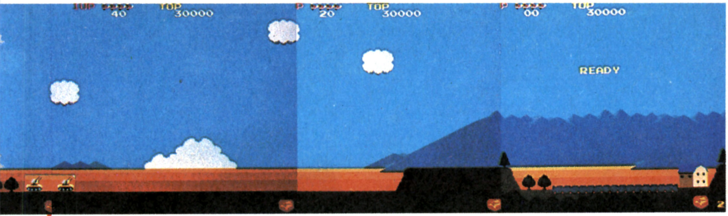
MISSION 2

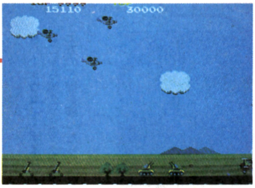
初の海越えのあるミッション。海といっても2画面分ぐらいしかありません。地上物，海上物を確実に撃ちながら進みましょう。

ミッション2データ

背景色	水色
画面数	15
ブロック	3
ターゲット	戦艦
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	0
目標攻撃数	32〜／25〜／1

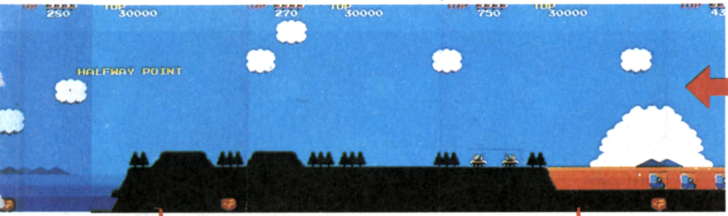
第1ブロック



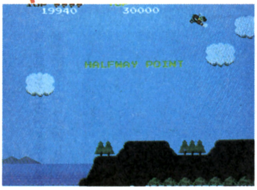


◀まずは低空を飛びながら，後方から来る6機を宙返りを使って撃ち，対空戦車と高射砲を撃破しよう

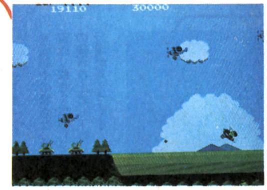
第3ブロック



◀GET THE BOMB! 宙返りを使って前方上から来る3機を撃ってから爆弾を取ると楽だ



◀ハーフウェイ・ポイント前方から来る2機を撃とう

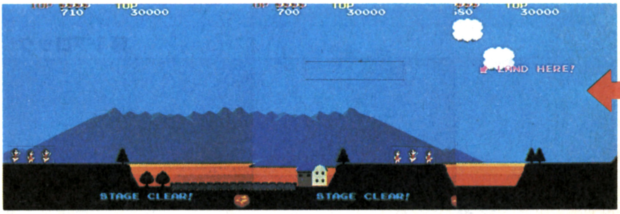


◀すばやく2ドット撃ちで撃破！

MISSION 3

ミッション3は，序盤戦にしては非常に長いミッションです。しかし，特別攻撃はきつくないので，地上物はほとんど撃てます。低空を中心に飛び，チャンスをみて上昇するというパターンで攻略できるでしょう。

なおDXでは，雷坊やが登場します。

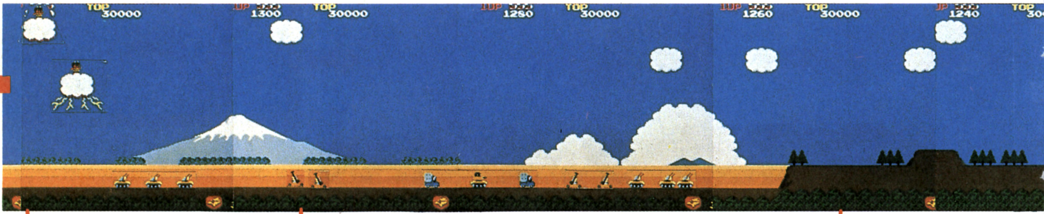


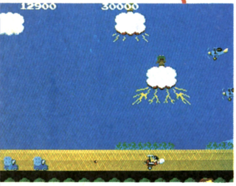
ミッション3データ

背景色	青
画面数	22
ブロック	3
ターゲット	司令部
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	1
目標攻撃数	52〜／43〜／1

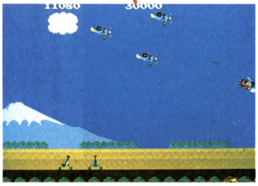
◀GET THE BOMB!

◀ハーフウェイ・ポイント
ここから第2ブロックに突入。上方の3機を撃ったら下降しよう





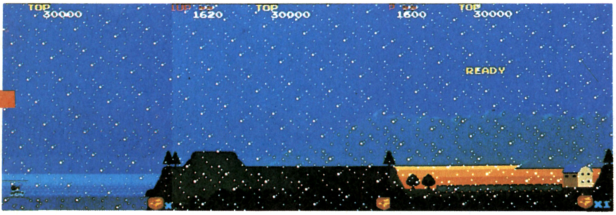
◀雷坊やの場面は、低空を飛び、宙返り撃ちを駆使して撃ち、この後再び上昇し下降すれば、飛行場が見えてくる



◀上昇して上空の3機を撃ち、対空砲を上から攻撃しよう

◀ここから第3ブロック。すばやく対空戦車の前に入ろう。のんびりしていて、撃ち落とされないように!

第1ブロック



◀わ〜っ雪が降ってる。でもハードによっては、雪が下から吹きあげるのもあったとか?

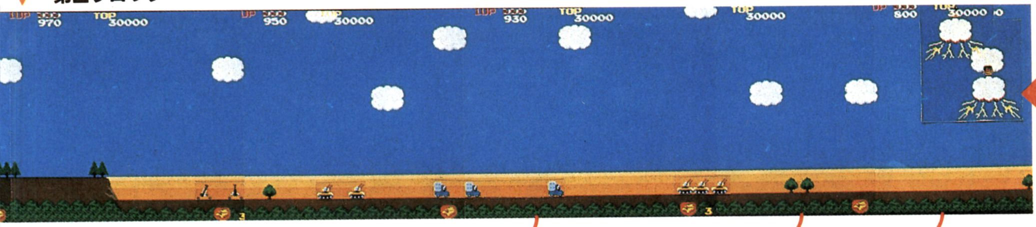
MISSION X1
(DXのみ)

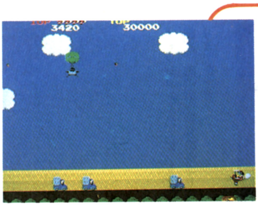
ひえ〜っ，ついに登場。雪が降ってるミッションです。弾が見にくくってやりにくいことこのうえない。前編ずっと海で，後半は，海面付近に近づくことがまったくできないほど，対空ボートの攻撃がきつくなります。

ミッションX1データ

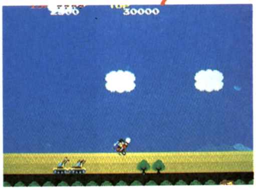
背景色	青（雪）
画面数	15
ブロック	2
ターゲット	戦艦
潜水艦	1
偵察爆撃機	1
気球	1＋7
目標攻撃数	30〜／20〜／1

▼ 第2ブロック

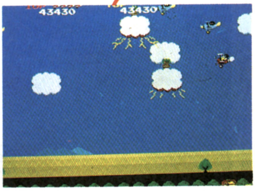




◀ここは、気球に撃たれるので意外と危険。左右方向をうまく使ってかわし、トラックを撃ったら、すばやく上昇宙返りで気球を撃とう

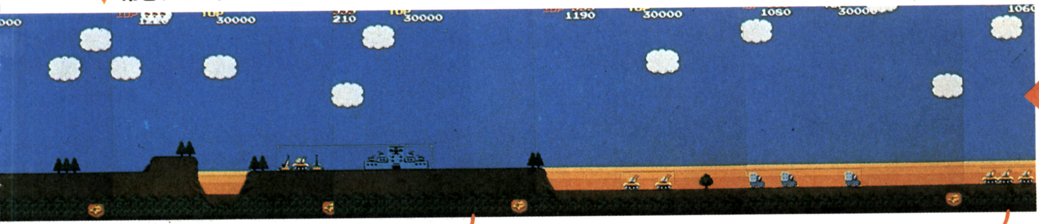


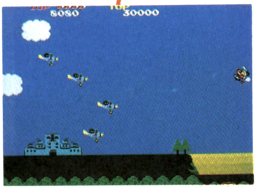
◀木のすぐ左の低空に入り、地上物を一掃



◀上方を横切る2機を撃ったあと、雷坊やは、下降宙返りを使っていっきに抜けよう

▼ 第3ブロック

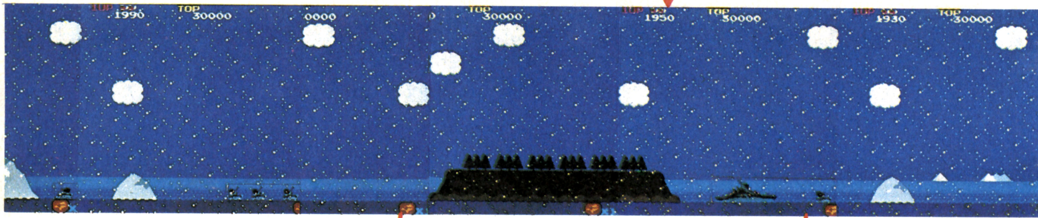


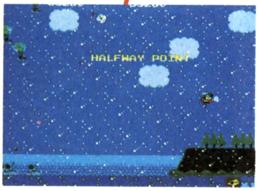


◀後方から来る3機を上から撃ち、前からの4機編隊を撃ちつつ爆弾をターゲットに…

◀この2台の対空戦車を撃ったら、後方の2機を撃ちながら上昇だ

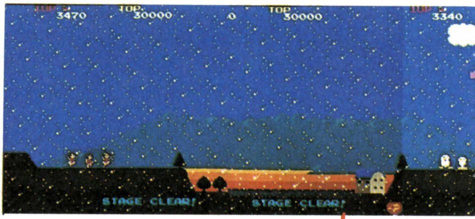
第2ブロック





◀ハーフウェイ・ポイント
ボート船団を撃ってから、気球部隊を攻撃しよう

◀ミッション・ターゲットは戦艦だ。敵の射程範囲の外ギリギリまで急上昇!



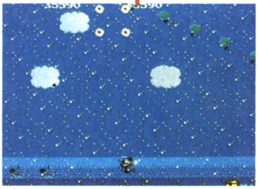
◀LAND　HERE!
飛行場では、ペンギンが出迎えてくれる

◀GET　THE　BOMB!
左から現れる高速3機編隊に気をつけろ!

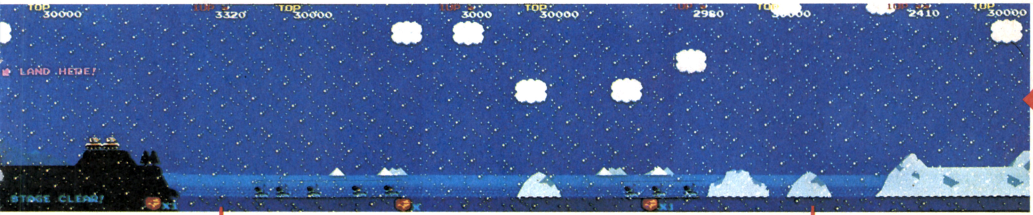
◀低空に入り、対空ボートと高射ボートを全滅。チャンスを見て敵機も撃とう

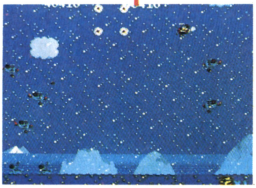
◀まずは定石にそって、低空を攻めるべし。宙返り撃ちをうまく使え！

◀GET THE BOMB! 急降下して取ろう！



◀爆弾を持ったら、まずは高射ボートを破壊しよう。偵察爆撃機はあとまわしに





◀点かせぎの場合は、敵の弾の間をぬって下へ。逃げる場合は、ひたすら上空で宙返り

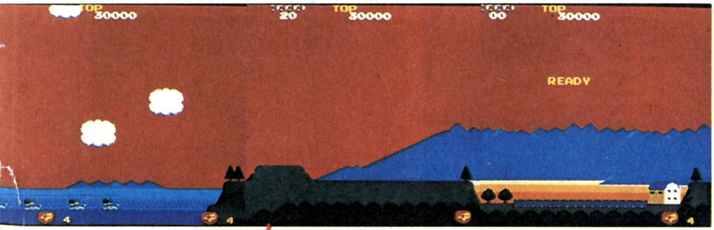
◀これが逃げパターン。といっても画面外にスカイキッドがいるんじゃ、わからないか…

MISSION 4

夕焼けをバックに海上を飛ぶ，24画面にもおよぶ長いミッションです。しかし，この長さもスカイキッドにおいては，ごく普通といえるでしょう。

一つめのターゲットのすぐ左には，あのスペシャル・フラッグも登場します。

第1ブロック

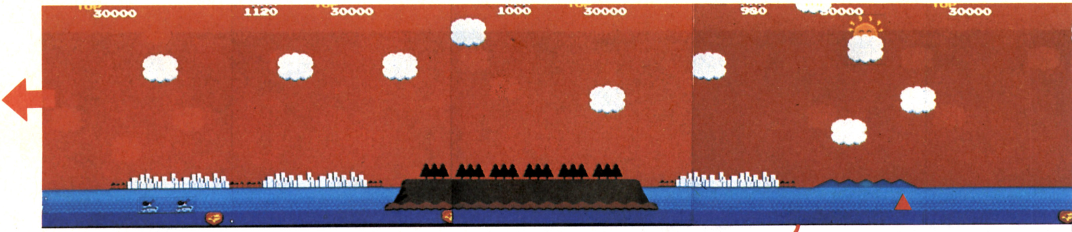


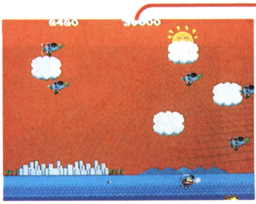
◀いきなり4機編隊が向かってくる。撃たれる前に撃破しよう。高速の2機にも注意！

ミッション4データ

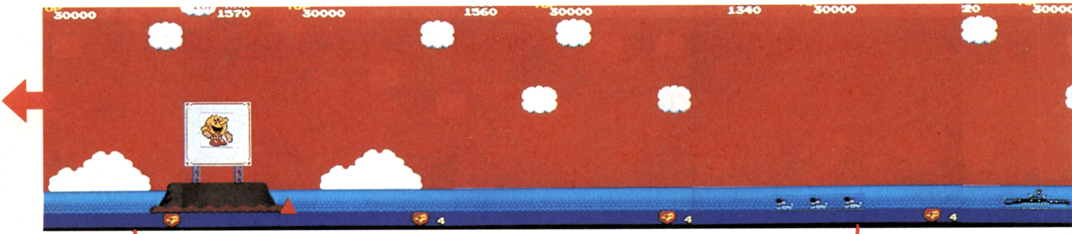
背景色	オレンジ
画面数	24
ブロック	4
ターゲット	空母＋1
潜水艦	2
偵察爆撃機	2
気球	0
目標攻撃数	60～／30～／2

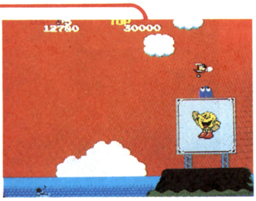
第3ブロック ▼



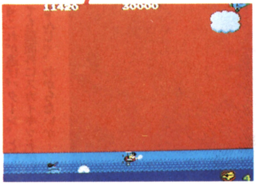


◀海面付近を飛んでいると、潜水艦が現れるぞ。空には太陽が!?





◀看板の手前で急上昇、さて宙返りで運だめししよう。残念ながらハズレ!



◀空母撃破後は、下降宙返りで海面付近へ。看板の手前には再び潜水艦が現れる

第1ブロック

◀テクニックのページで説明したとおり、この対空砲には浅い角度で切り込め!

MISSION 5

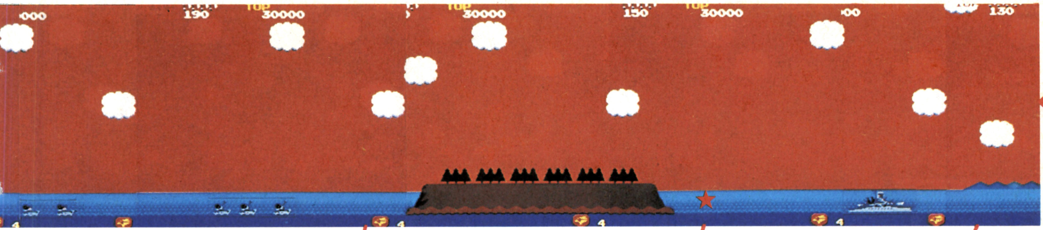
ミッション5には，ビル街が登場します。ビル街でスカイキッドが墜落しだすと，助かる見込みは，極めて少ないといえるでしょう。

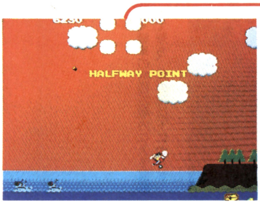
ビル街では，敵の弾に対して細心の注意が必要です。勲章もこの面から登場しますが，取ると地上攻撃が少しゆるくなります。

ミッション5データ

背景色	青
画面数	24
ブロック	3
ターゲット	工場＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	1＋3
目標攻撃数	37～／45～／2

第2ブロック



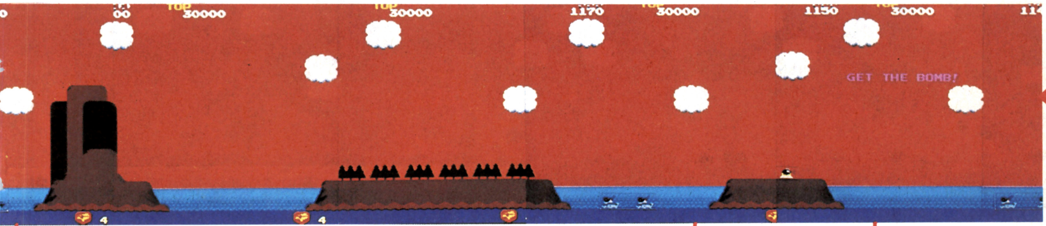


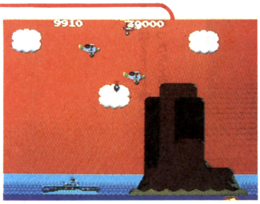
◀ハーフウェイ・ポイント高射ボートを撃ったら、急上昇して攻撃。また低空へ

◀第1ブロックの最後には、風にたなびくスペシャル・フラッグが隠されている

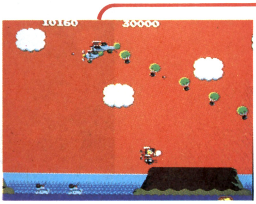
◀パラシュートでかせぎながら上昇すると、戦艦と4機編隊が現れる

第4ブロック



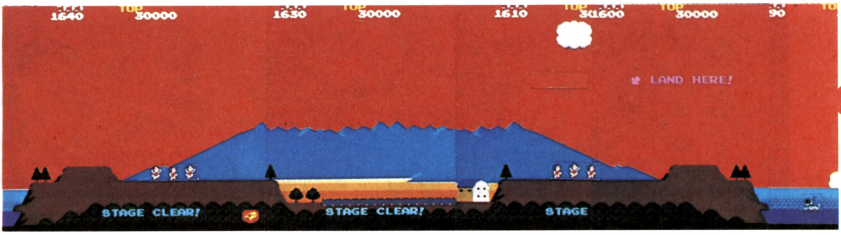


◀山を越えたら空母が現れた。3機編隊には気をつけて!

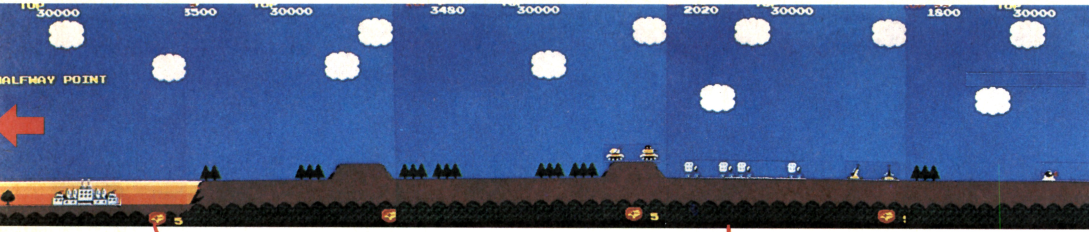


◀対空ボートを撃ってから、パラシュートでかせごう

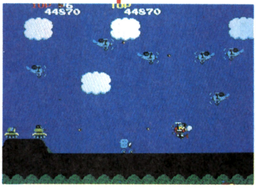
◀GET THE BOMB!



第2ブロック ▼

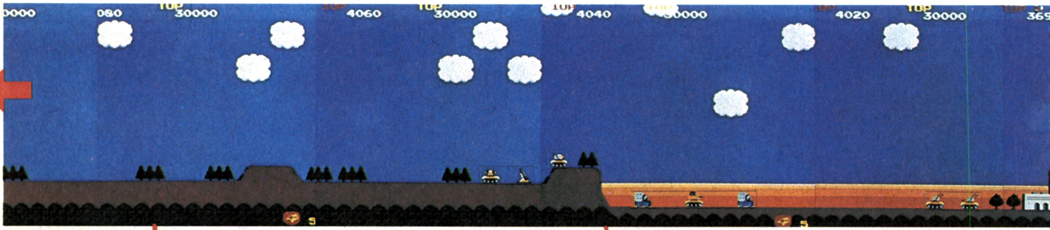


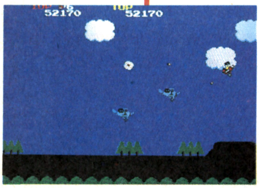
◀上空から4機編隊を撃ちくずしながらターゲットをねらい、すぐさま下降宙返りだ。ターゲットの左には、勲章があるぞ



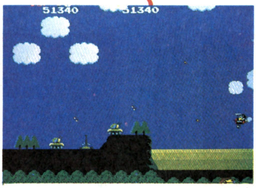
◀戦車の射程距離内に入る直前で撃ち、敵の弾は下にかわせ

第3ブロック ▼



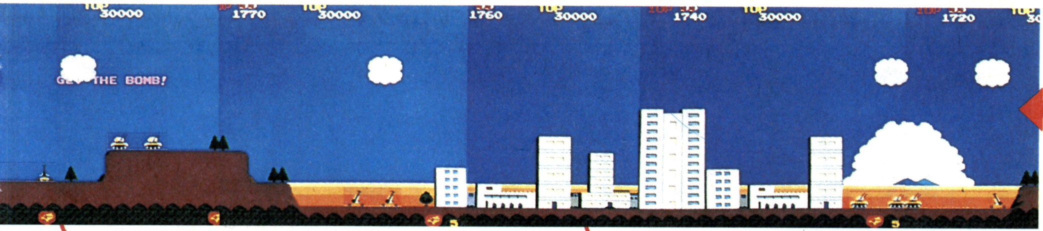


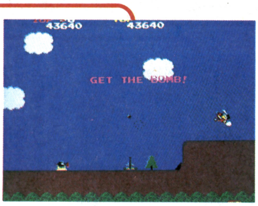
◀高速3機編隊は、前もって一番上の機に座標を合わせて撃ち、あとは上から撃つと楽だ



◀ここは2ドット撃ち。間に合わなかったら上昇宙返りで逃げよう

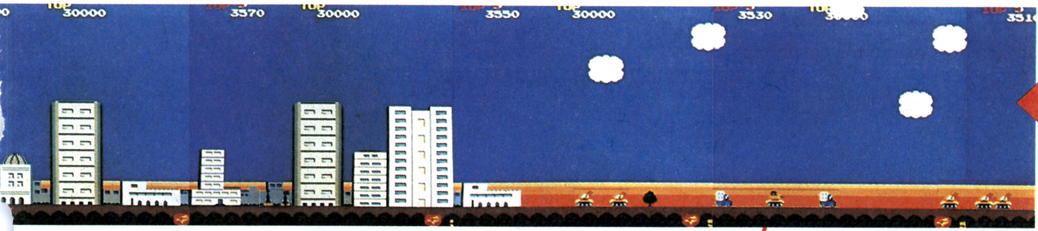
◀この対空戦車で、この面は最後だ



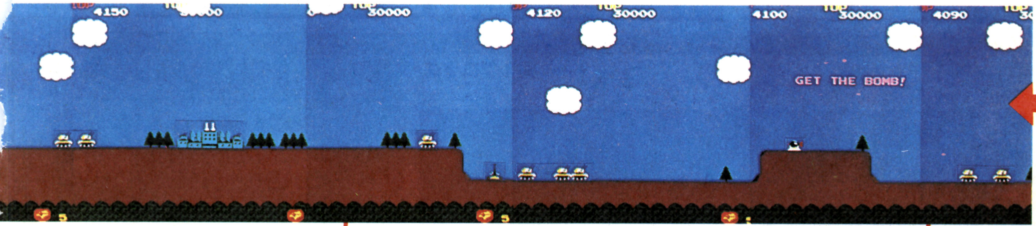


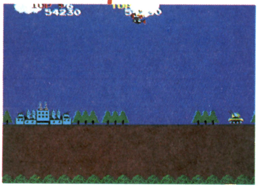
◀GET THE BOMB！地上物を撃ちながら進むと、やがて爆弾が見えてくる

◀ビルの手前で地上を撃ち、敵機を下から撃ったら、上昇してつぎの編隊の上方うしろへ回り込もう

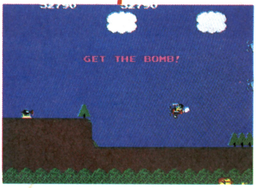


◀勲章を取るときに、気球に撃たれたら宙返りでかわすしかない



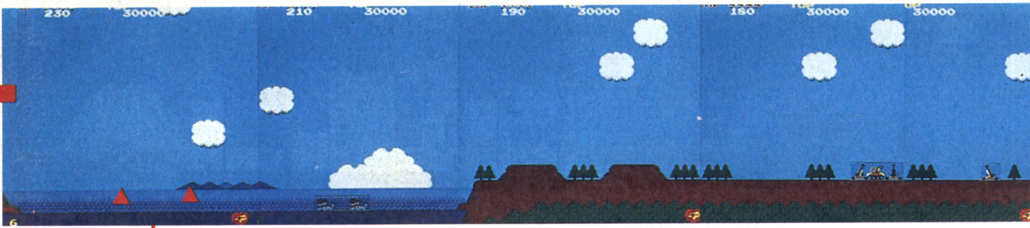


◀やっとミッション・ターゲットだ。前方を撃ってないと敵機にぶつかってしまうよ



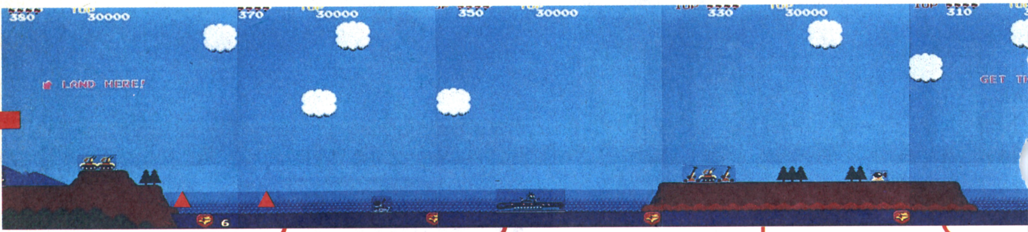
◀GET THE BOMB！うしろから来るヤツに気をつけて！

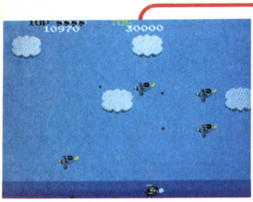
第2ブロック▼



◀はやくも第2ブロックに突入。潜水艦を撃ち、爆撃機を看板の手前でしとめよう

◀すばやく対空戦車の前方に入ること。あとは2ドット撃ちで地上の敵を撃ってからパラシュートでかせごう



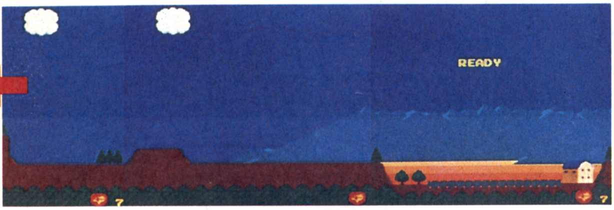


◀潜水艦が2隻現れて、2000点の大量得点。これを逃す手はないね

◀ターゲットにみごと命中。急いで海面付近に降下すること

◀3台の地上物を破壊したら、急いで前方へでたほうがいい

第1ブロック



MISSION 7

前半にはじめての橋が登場するミッションです。橋を越えたらすばやく低空に入りこんで地上中心に攻めるといいでしょう。

遠くには，遺跡を見ることができます。海の途中，敵機の隠れている雲があるので気をつけてください。

ミッション7データ

背景色	青
画面数	24
ブロック	3
ターゲット	司令部＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	1
気球	1
目標攻撃数	50〜／23〜／2

MISSION 6

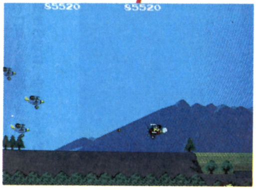
前半は陸，後半は海とはっきりわかれたミッションです。前半ではすばやい地上物の処理が重要です。

一方，海上に突入すると潜水艦が多数登場するので，海面付近を飛ぶといいでしょう。この面はすばやい上昇，下降がポイントとなります。

ミッション6データ

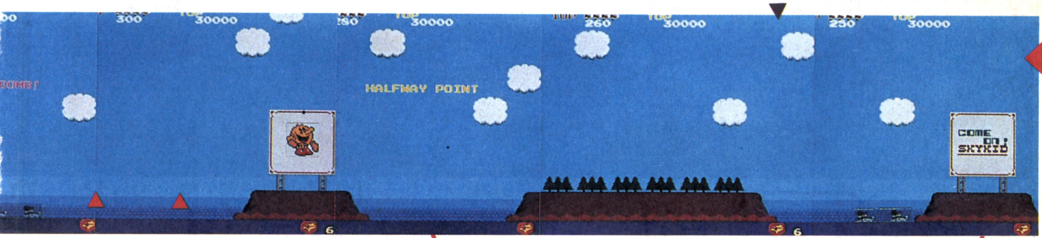
背　景　色	水色
画　面　数	16
ブ ロ ッ ク	3
ターゲット	空母
潜　水　艦	6
偵察爆撃機	2
気　　　球	0
目標攻撃数	20～／25～／1

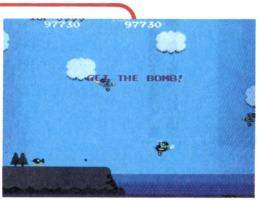
第1ブロック



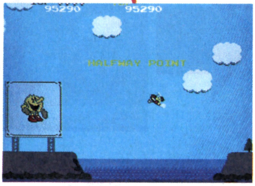
◀木の上すれすれを飛びながら機銃を撃っていると、1番下の1機にちょうど当たる

第3ブロック

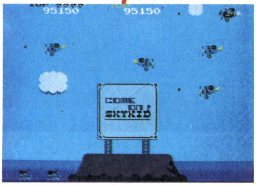




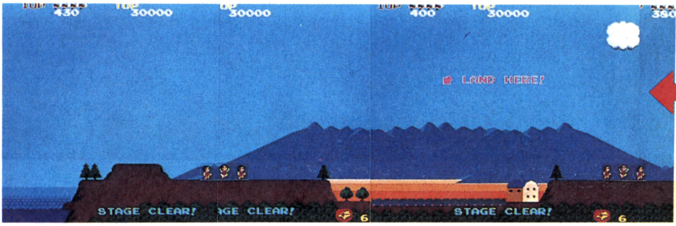
◀GET THE BOMB！木に突っ込まないように！



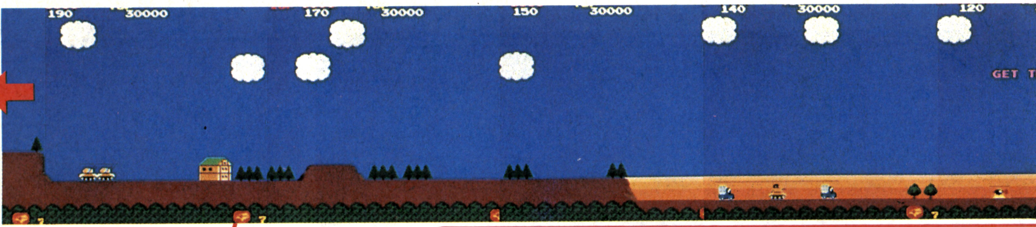
◀ハーフウェイ・ポイント第3ブロックの最初にはパックマンの看板が。看板を過ぎたら急降下して潜水艦をねらえ！



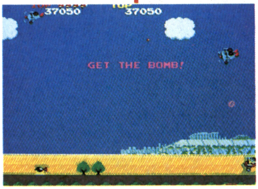
◀たまには、攻略をぬきに、看板でも見物したいな



第2ブロック▼



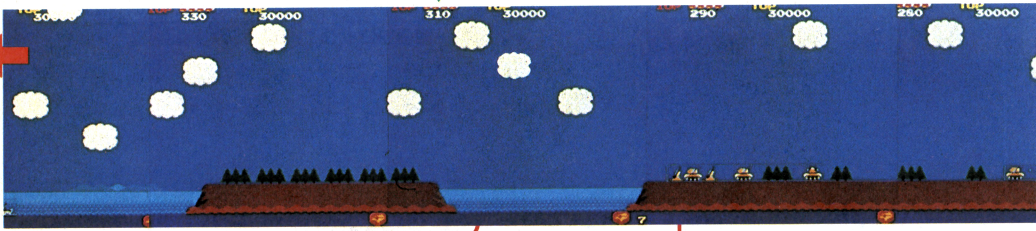
◀得点かせぎのときだけ撃ちにいこう、撃ったら急上昇だ

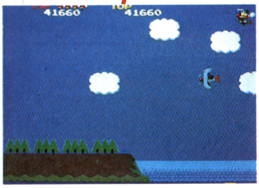


◀GET THE BOMB! 偵察爆撃機には、十分気をつけて！

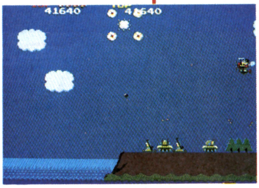
◀遠くに見える遺跡がきれいだね。戦車の弾は、宙返りでかわそう

第3ブロック▼

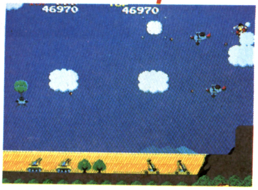




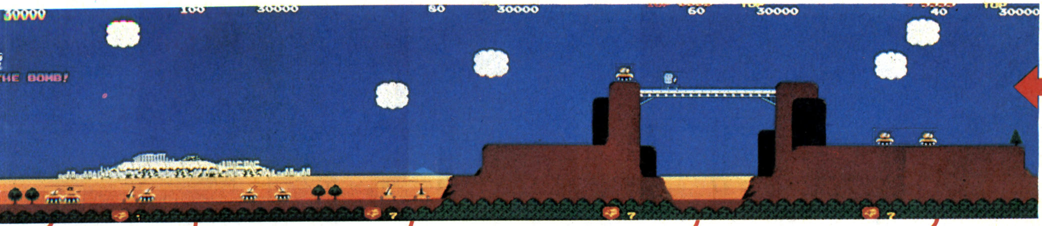
◀すると突然、雲から敵機がでてきたぞ。この雲に敵が隠れているうちに触ると墜落してしまうので注意！



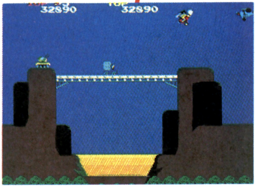
◀高射砲の爆発の下を飛び、高射砲の攻撃がなくなったら上空に逃げろ



◀高射砲の爆発に巻き込まれない高さで、宙返りをうまく使いながら気球を撃てば、チアガールの姿が見えてくるぞ

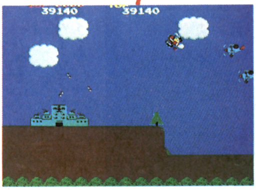


◀はじめは、低空からの宙返り撃ちを多用して進むと楽だ

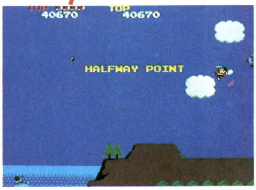


◀初の橋にチャレンジ！ 橋ギリギリを飛ぶと楽だよ

◀橋が終わったら、すぐに低空に入って2ドット撃ちだ。余裕のある人は、敵機を5機撃ってから下へ行くといいだろう

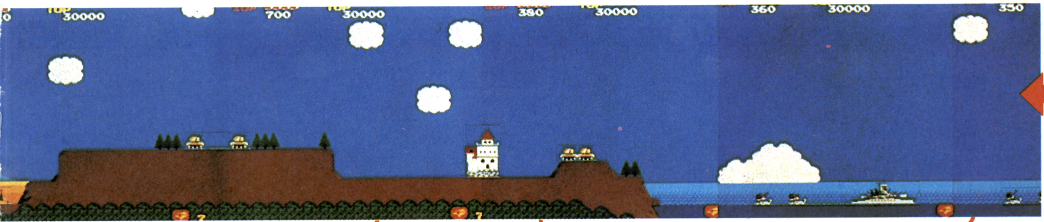


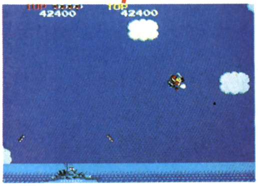
◀ターゲットは司令部だ。上昇するとき、後方からの弾に気をつけて！



◀ハーフウェイ・ポイント

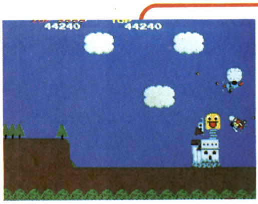
◀GET THE BOMB! 低空に入ると楽だ



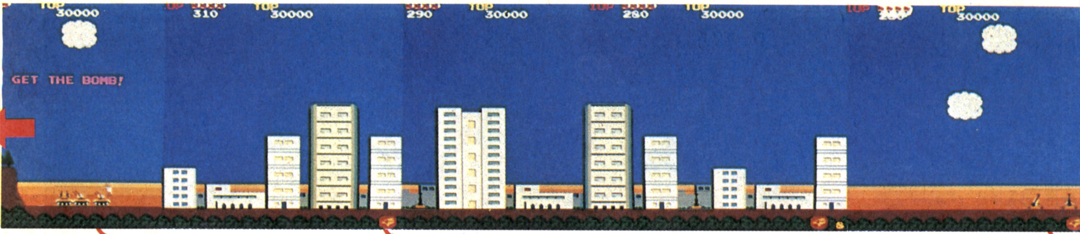


◀ターゲット接近。爆弾投下準備！

◀戦艦の後方のボートを撃って、地上には低空から進入しよう

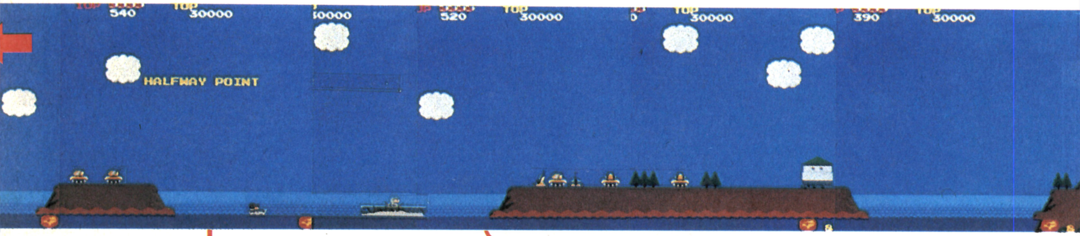


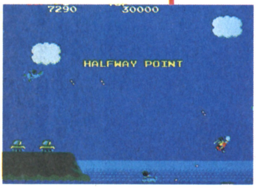
◀ビックリ人形をだしたあとは、ひたすら低空から宙返り撃ちを使い、チャンスを見て上へ逃げたい



◀ビル街の最後の対空戦車は、ギリギリの弾のすきまから撃ってしまおう

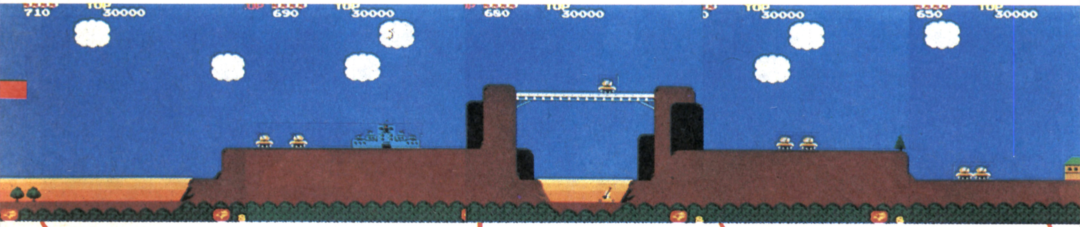
◀ビル街では、高射砲の弾に気をつけつつ敵機をむかえ撃て

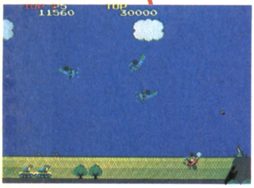




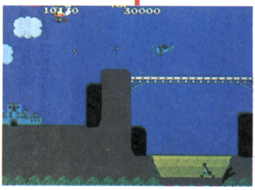
◀ハーフウェイ・ポイント

◀一つめのターゲット登場。高射砲の弾をよけていると偵察爆撃機が現れる

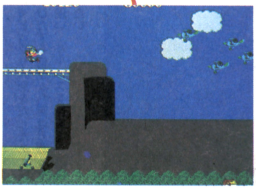




◀低空に入って地上物で点をかせごう

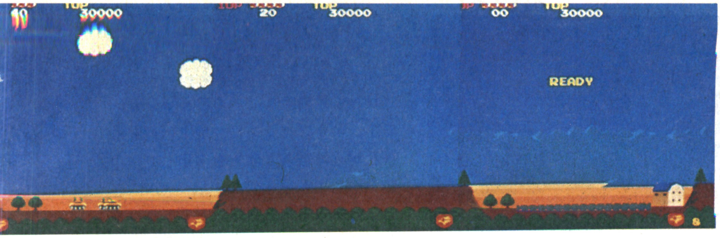


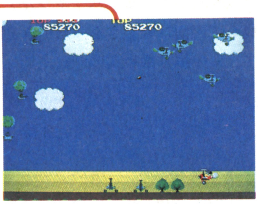
◀橋を通過したら急上昇。ターゲットの司令部が現れるぞ



◀橋の上も同様に対空戦車を撃つこと

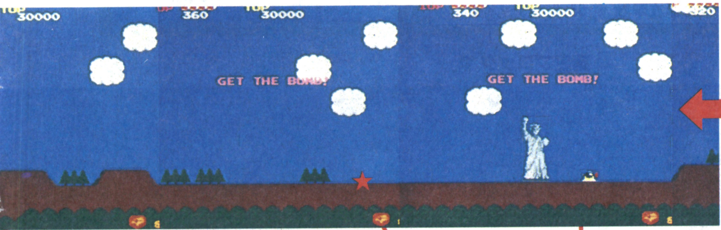
第1ブロック

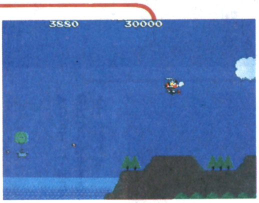




◀低空を飛び、地上物を確実に壊しながら進むこと。ビル街の前の気球部隊は下方向から攻めるといいだろう

第2ブロック▼





◀海の最初には気球がいるので、おもいっきり上昇し、気球に撃たれない位置から攻撃すると安全だ

◀自由の女神にイタズラしながら進んでスペシャル・フラッグを取ろう

◀GET THE BOMB！自由の女神に触っても死ぬことはない

MISSION 8

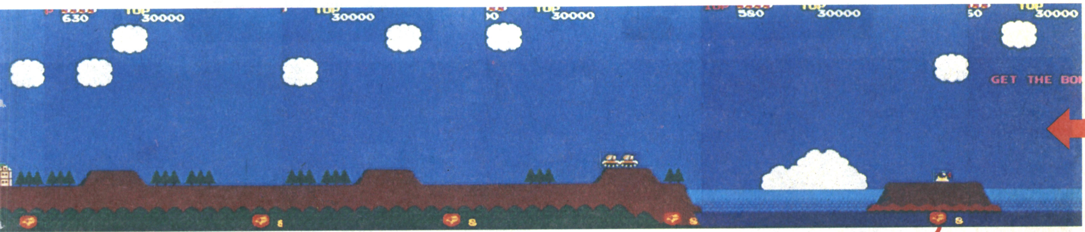
ビル街，海，橋とバラエティに富んだミッションです。最初の気球部隊からビル街にかけては，意外にむずかしいところです。ビル街のうしろには自由の女神の姿も見うけられます。

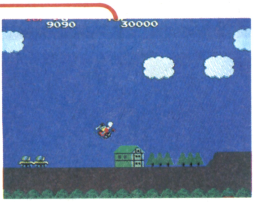
この面の橋からは，橋の下に対空砲が配置されているので気をつけましょう。

ミッション8データ

背景色	青
画面数	24
ブロック	3
ターゲット	司令部＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	1
気球	3＋3
目標攻撃数	33～／25～／2

第3ブロック▼

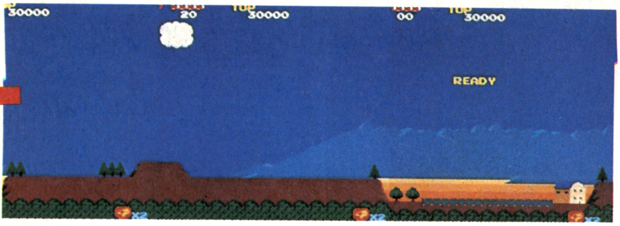




◀この緑の屋根の建物が見えたら、思いっきり画面の前にでよう。しかし、つねに地上ギリギリを撃ちながら進め

◀GET THE BOMB！正面から速い敵機がくるので撃ちながら爆弾を取ること

第1ブロック



MISSION X2
(DXのみ)

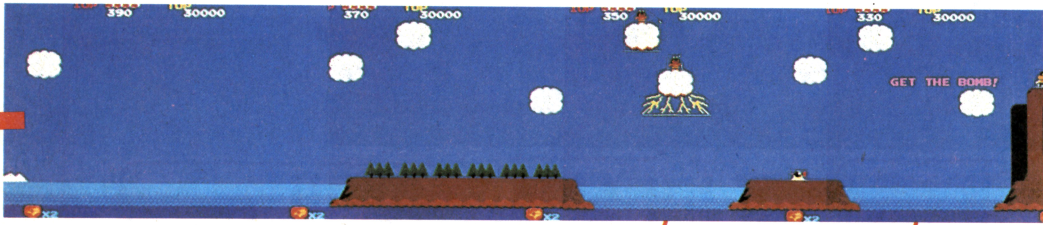
DXに登場する二つめのミッションです。第1ブロックは，地上付近を飛びながら，宙返り撃ちを多用して空中物を撃ちましょう。

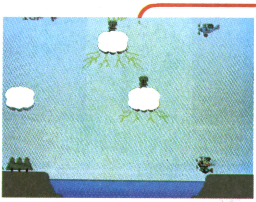
この面のポイントは，とても長い第2ブロックにあります。ペンギンなども登場して画面は楽しさを一層引き立てます。この海は南極なのかな？

ミッションX2データ

背景色	青
画面数	23
ブロック	2
ターゲット	空母＋1
潜水艦	2
偵察爆撃機	1
気球	2＋6
目標攻撃数	55～／25～／2

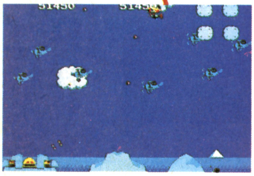
第2ブロック▼



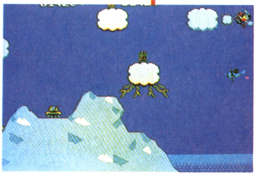


◀雷坊やがイナズマをだすと画面がフラッシュしてブルー・グレーになるのでまぶしい

◀GET THE BOMB！後方から飛来する2機の高速機を下へかわせ

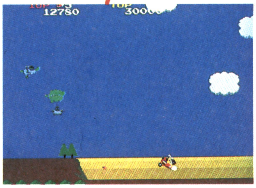


◀高射砲が2発ずつ破裂したら，一気に前にでて氷山基地を爆撃しよう

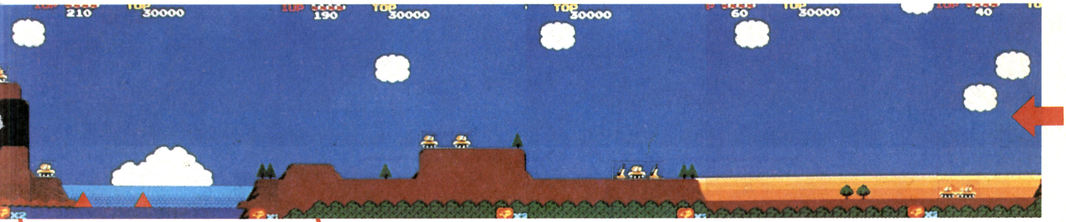


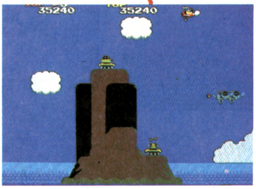
◀雷坊やがまたまた登場。雲の中を抜けてすぐに上昇しよう。敵機が後方から襲ってくるぞ

▲GET THE BOMB！ペンギンも登場。気球（大）に気をつけながら爆弾を取ろう。無理と思ったら取らなくてもいいだろう



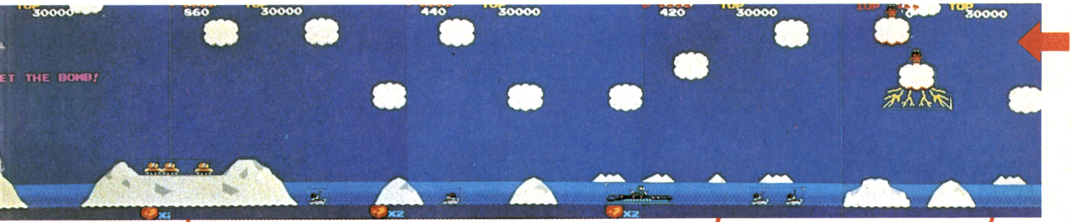
◀気球を撃てば、この面も終わりだ

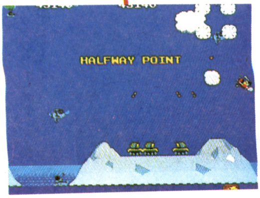




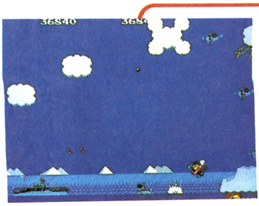
◀いきなり潜水艦が2隻現れるので、かせぐ人は海面スレスレを、逃げる人は写真のように山越えにそなえ上空を飛ぼう

◀低空を飛びつつ、宙返り撃ちの連続だ。地上の最後のほうは2ドット撃ちの連続なので気合入れてやるしかない

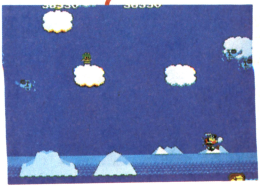




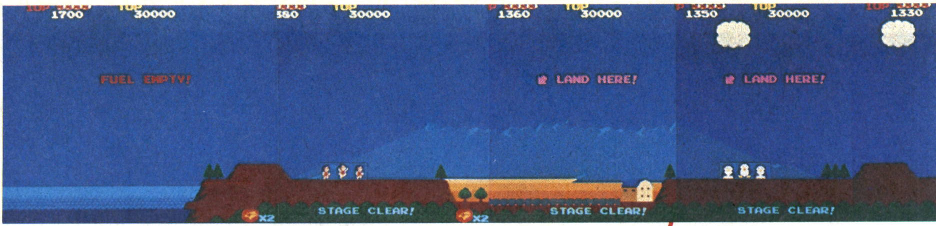
◀ハーフウェイ・ポイント中空を飛びながら宙返りを多用して、気球を撃ちつつ弾をかわす



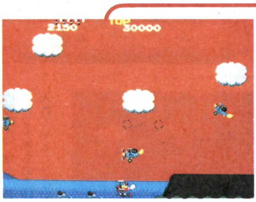
◀氷山を越えたら、高射ボートを撃って急上昇。弾に当たらないようにミッション・ターゲットの空母を撃沈だ



◀爆弾を持ったら低空を飛び続けよう。敵機はすべて下から撃てるぞ

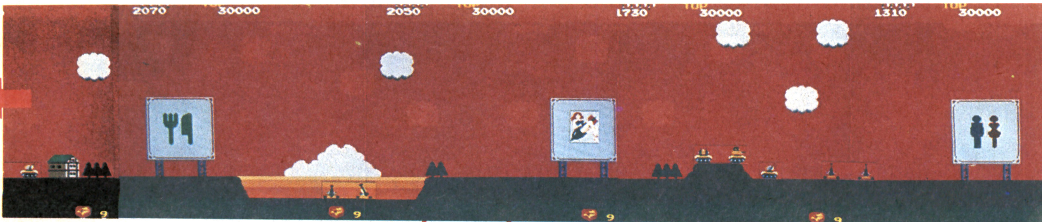


◀LAND HERE! またまたペンギンがお出迎え。おっとビールになっちゃった

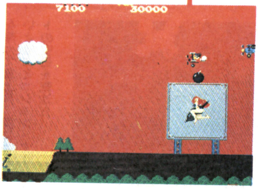


◀爆弾を取ったらすぐ下に逃げないと、後方から来た敵機に突っ込まれてしまう

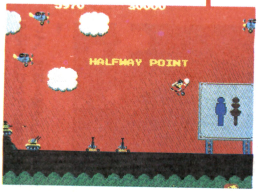
◀GET THE BOMB!



◀4機編隊と高射砲をうまく撃ちくずせ

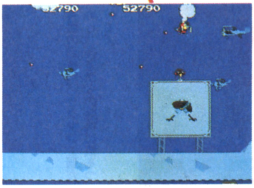


◀わあっ、はずれちゃった。この爆弾を取ってはいけません!



◀ハーフウェイ・ポイント戦車がくせ者だ

◀海上物を撃破しながら進めば、飛行基地はもうすぐだ



◀またまたはずれちまった。敵将のブラック・ホーク（白いのに?）もいっしょに泣いてくれている!?

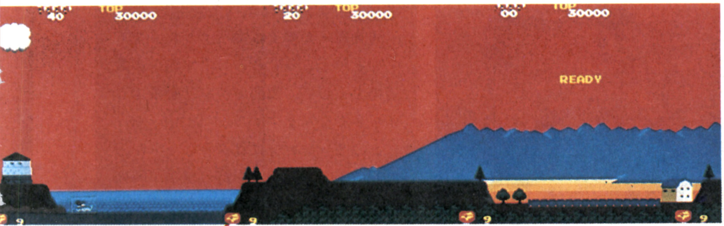
MISSION 9

海から地上へとつづき，そのあちらこちらに11枚もの看板が立ち並ぶ大変にぎやかなミッションです。難易度は意外に高く，上空と低空をせわしなく飛びわけるミッションといえるでしょう。

ミッション9データ

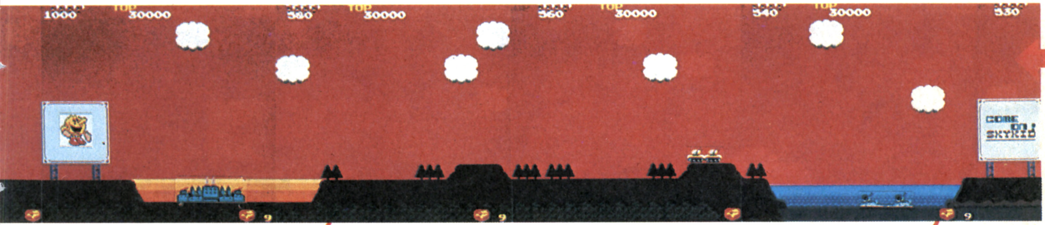
背景色	赤
画面数	23
ブロック	3
ターゲット	工場
潜水艦	0
偵察爆撃機	1
気球	1＋3
目標攻撃数	42～／25～／1

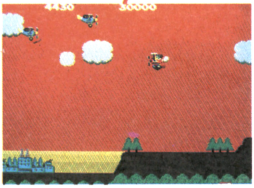
第1ブロック



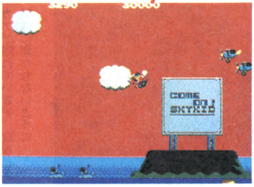
◀対空ボートを撃ってから、宙返り撃ちを多用しよう

第2ブロック ▼

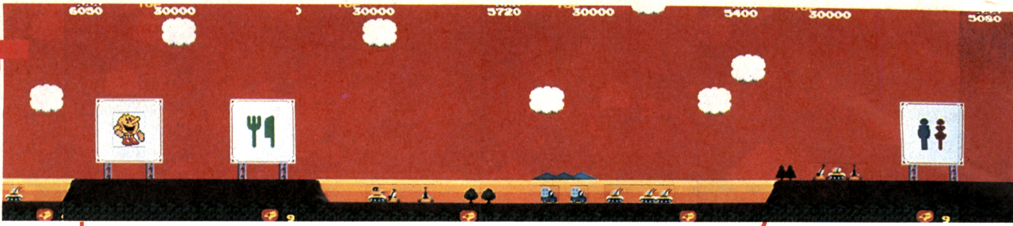


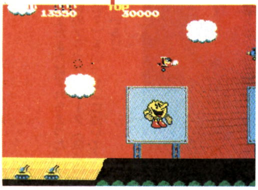


◀BOMB THIS TARGET!

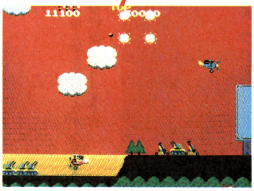


◀この看板の付近は、意外にむずかしいので注意!





◀面の最後にパックマンで運だめし。後方からの敵機に気をつけて!



◀この部分は、うまく下降宙返りを使って低空に入ろう

MISSION 10

30画面にもおよぶ海上ミッションです。そのところどころに潜水艦が多数登場するので，海面ギリギリを飛ぶことが多くなります。

このミッションにはターゲットが三つもあるので，爆弾を持って飛ぶ時間が非常に長く，宙返りを使わずに敵をかわすテクニックが必要です。

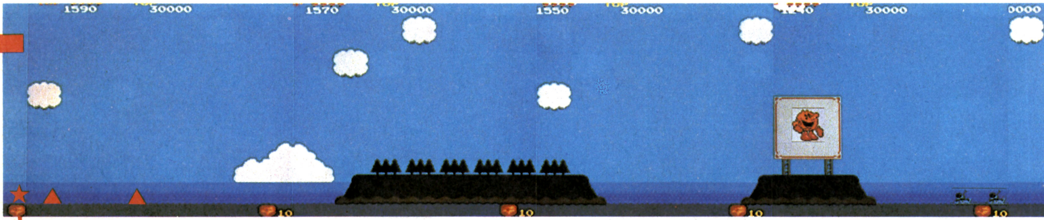
ミッション10データ

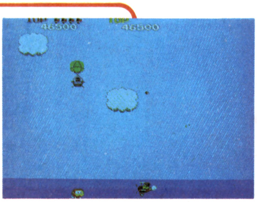
背景色	水色
画面数	30
ブロック	4
ターゲット	空母＋2
潜水艦	8
偵察爆撃機	0
気球	2
目標攻撃数	41～／45～／3

第1ブロック

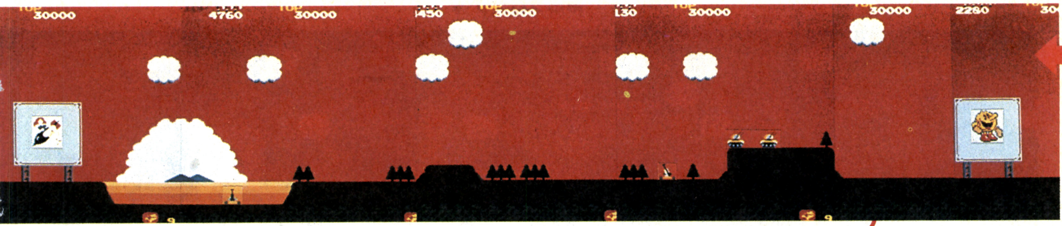
◀対空ボートはできるだけ撃とう

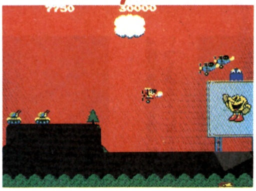
第2ブロック▼



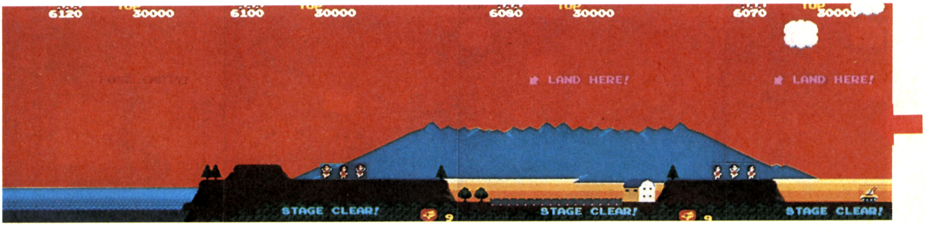


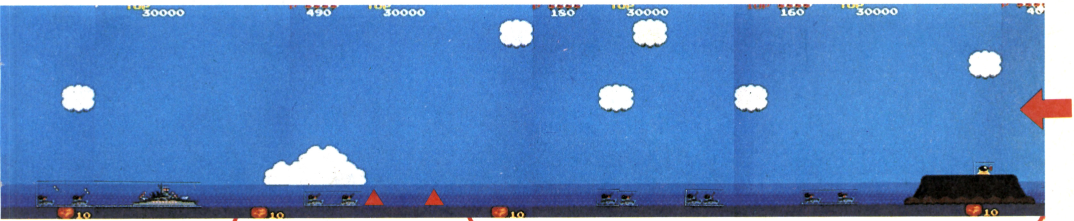
◀潜水艦2隻のあとには、プーカァが隠れているぞ。取るとき気球に撃たれないように

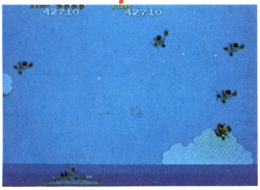




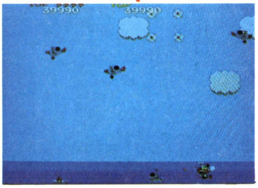
◀パックマンの看板は、はやめに通りすぎ、すこし下から後方から来る敵機を撃て！



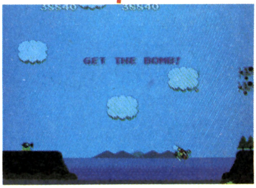




◀戦艦が現れたら敵機に気をつけて上昇だ

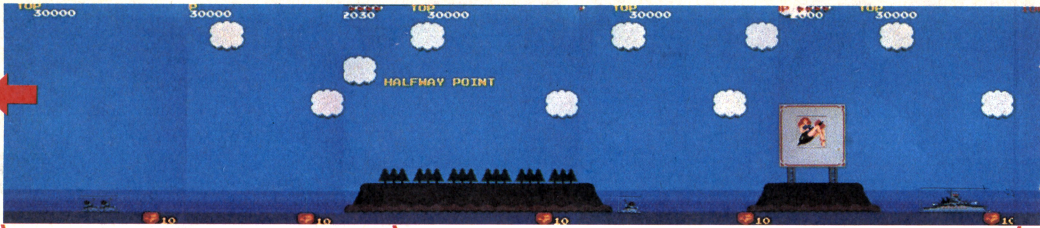


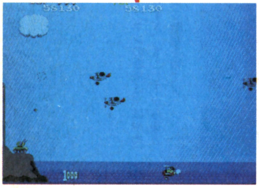
◀爆弾を取ったら、低空を飛ぶといい。この面は潜水艦でかせげるからね



◀GET THE BOMB!

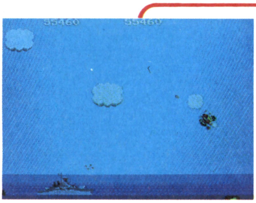
第3ブロック▼





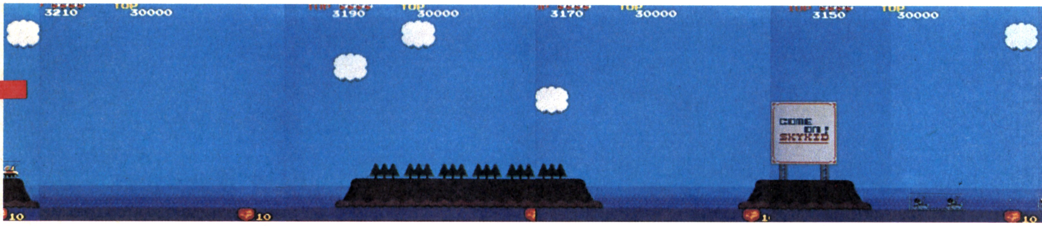
◀橋の手前にも潜水艦登場。こいつも逃さずに撃ちたいね

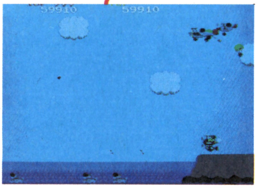
◀ハーフウェイ・ポイント



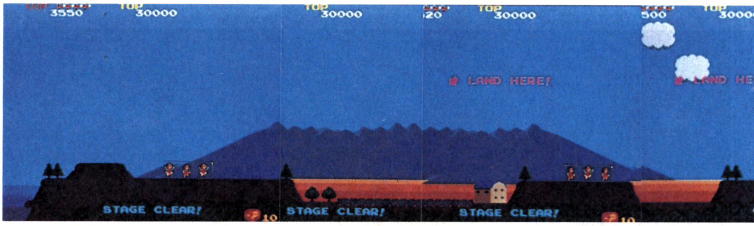
◀2隻めの戦艦もはずさないように！

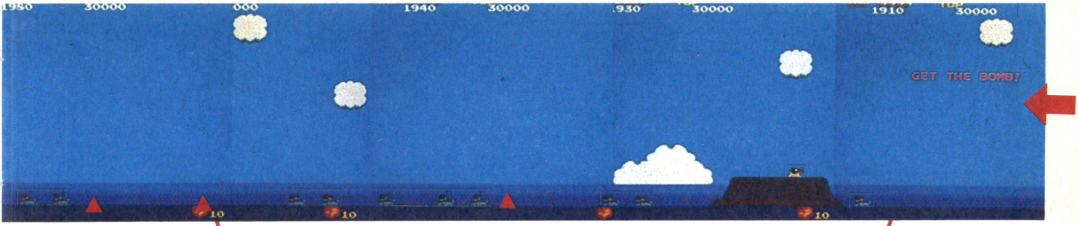
第4ブロック▼





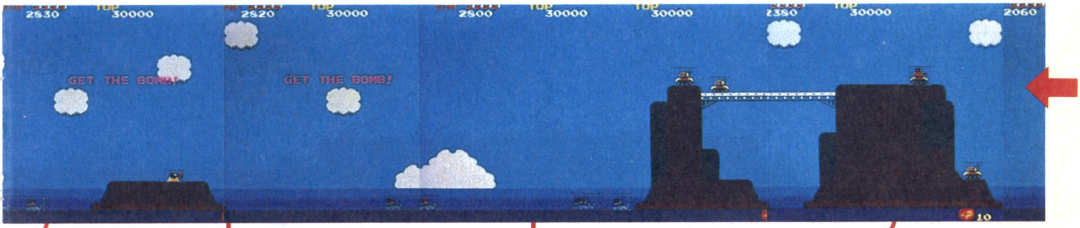
◀海上物をしまつしてから、偵察爆撃機を撃ちにいったほうがいいだろう



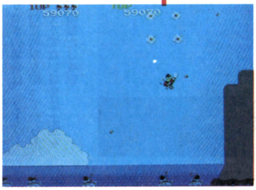


◀また潜水艦登場。上の敵機もおいしいぞ

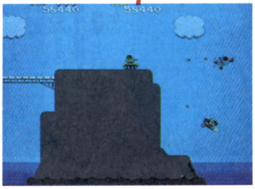
◀GET THE BOMB！急降下して取ろう



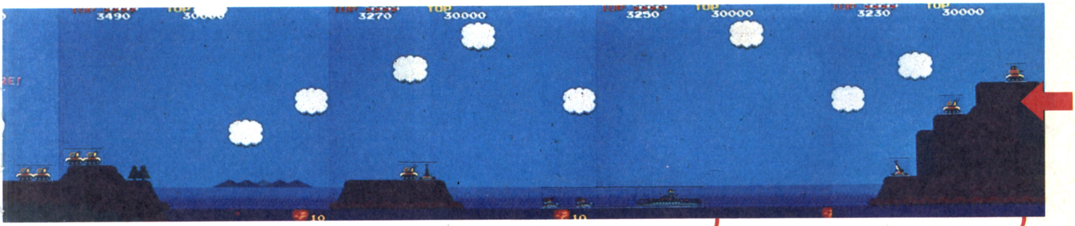
◀GET THE BOMB！

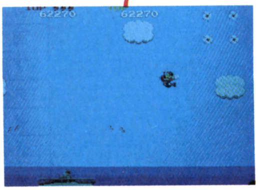


◀スキを見て、宙返りで一気に低空へ！

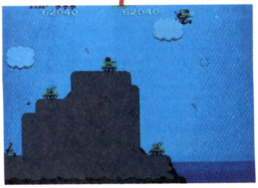


◀この戦車は下から突きあげるように撃とう。間に合わないときは、上昇宙返りで上へまわろう

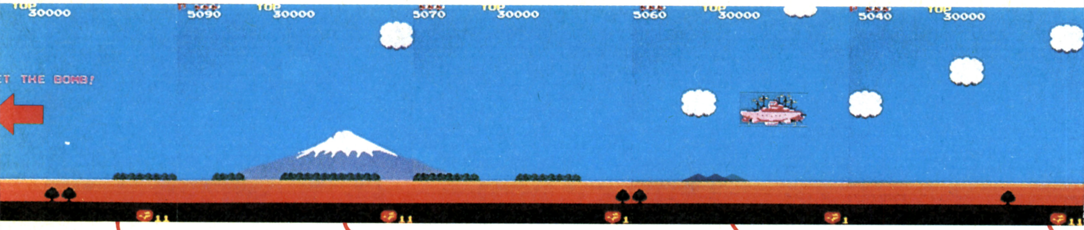




◀ミッション・ターゲットの空母登場

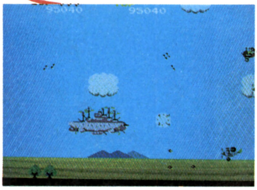


◀高射砲が2発破裂したら一気に前へ

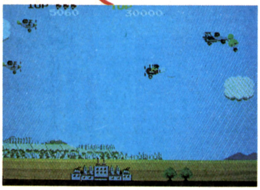


◀GET THE BOMB！くそーっ、ぎりぎりで間に合わないよ

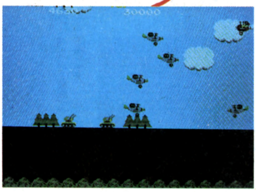
◀富士山のような山をバックに飛ぶ空中戦艦。



◀空中戦艦がずいぶんねばってるけど、このミッションでは、こいつを破壊することはできない



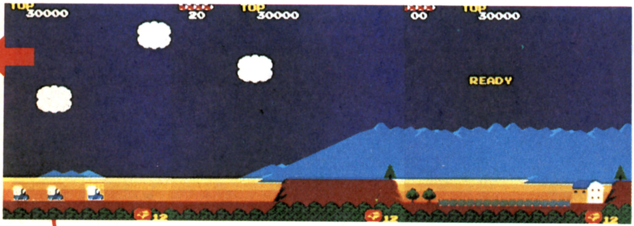
◀遺跡をバックに登場する工場は、普通は爆撃することができない。爆撃したい人は1ミスするしかない



◀点かせぎの場合は、2ドット撃ちで対空戦車を撃ってから宙返り。そうでない場合は上空を飛んで敵機だけ攻撃

◀GET THE BOMB！この爆弾は普段は登場しないが、第2ブロックで死ぬと登場する

第1ブロック



◀低空を飛んで地上中心に攻めると楽だ。すばやくドット合わせだ

MISSION 12

夜の空で戦闘をくりひろげるミッションです。ダークブルーの空のおかげで，非常に敵の弾が見やすくなっています。

この面で特筆すべきは，ミッション・ターゲットの前にダミーのターゲットが配置されていることでしょう。まちがえて爆撃しないように…。

ミッション12データ

背景色	紺
画面数	27
ブロック	4
ターゲット	工場＋2
潜水艦	3
偵察爆撃機	4
気球	2＋6
目標攻撃数	55～／45～／2

MISSION 11

スカイキッドの最終攻撃目標である空中戦艦が顔見せするミッションです。

前半には，一つも地上物がないので空中戦艦の弾幕をかわしながら空中物の攻撃に専念しましょう。

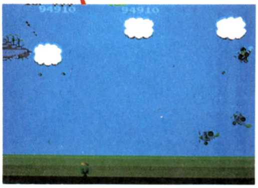
第2ブロックには，1回墜落しないと爆弾が出現しないターゲットがあります。

ミッション11データ

背　景　色	水色
画　面　数	15
ブ ロ ッ ク	2
ターゲット	司令部＋1
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	1
気　　　球	0
目標攻撃数	30～／5～／1

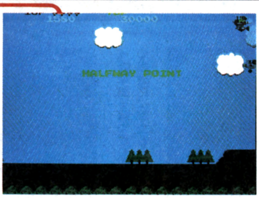
第1ブロック

◀まずは、のんびり飛んでくる3機を撃て。すぐに高速の2機も出現する

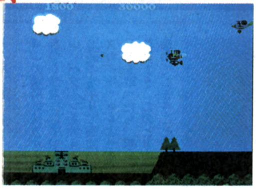


◀空中戦艦が登場。弾幕の間をぬって敵機はすべて撃てるぞ

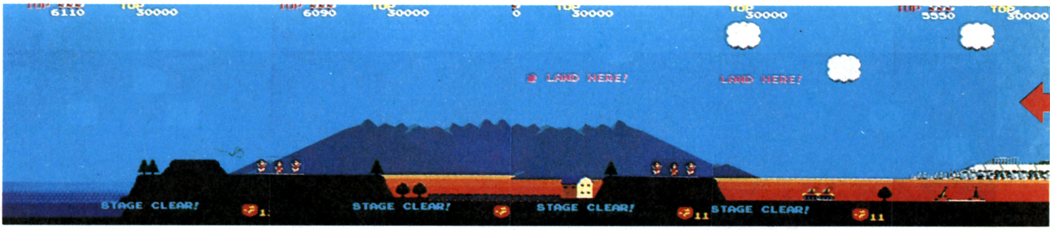
第2ブロック▼



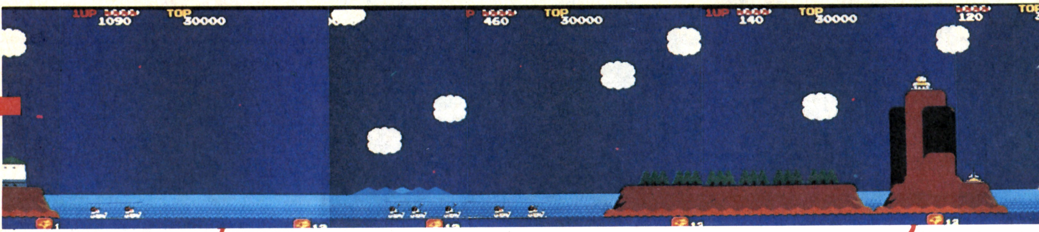
◀ハーフウェイ・ポイント第2ブロックに突入。爆弾を取ったら後方から来る2機に撃たれないように一番上まで上昇しよう

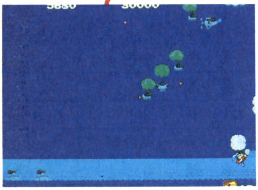


◀ターゲットは司令部だ。前方から来る敵機は下へかわして撃つといい

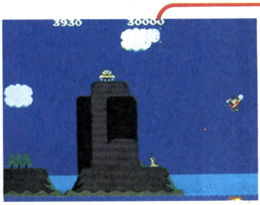


第2ブロック ▼



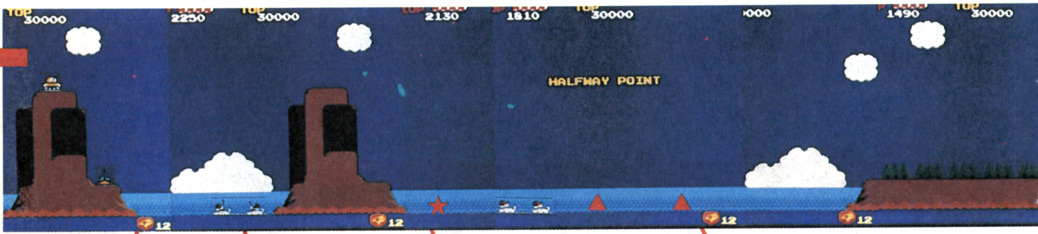


◀第2ブロックに突入したら、ボートを全滅しながら進む。気球も撃てるかぎり撃ちたい

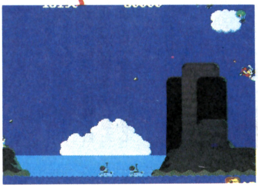


◀山の付近の高射砲には気をつけよう。この場合は確実に撃つこと

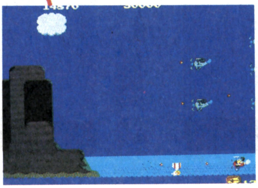
第3ブロック



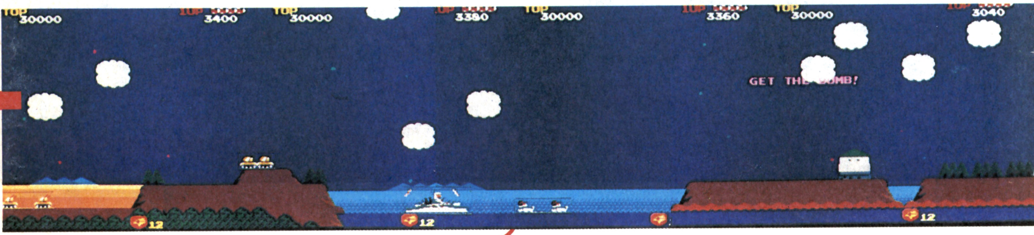
◀山の中腹にある高射砲を撃つのを、お忘れなく

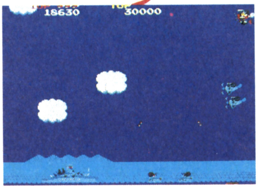


◀爆撃機を撃ったら中空を飛んで高射砲に撃たれないように



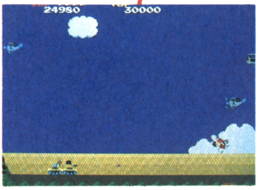
◀この場所は後方からの攻撃がきつく非常にむずかしいので、いいパターンを教えよう。まず海面ギリギリで画面の右はじにスカイキッドをよせる。そして勲章を取ったら、撃ちながら上昇しよう。このときに爆撃機も撃ってしまうこと



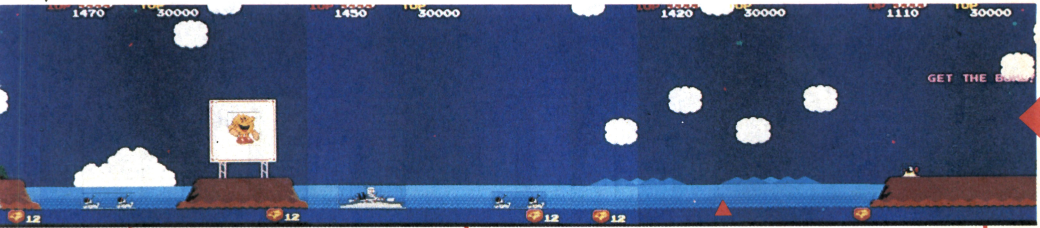


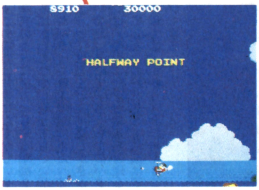
◀この戦艦はまちがえても爆撃しないように。こいつはダミー・ターゲットなので、爆弾を使ってしまうと本来のミッション・ターゲットが爆撃できない

◀4機編隊は下から撃ちあげると楽



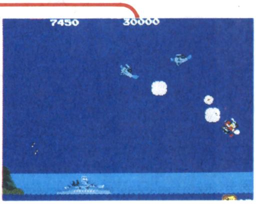
◀戦車の弾を宙返りを使ってよけるか？　それとも1回上に逃げるか？





▲ハーフウェイ・ポイント
潜水艦を確実に撃ちながら進み，勲章をだそう。気球（大）には気をつけること

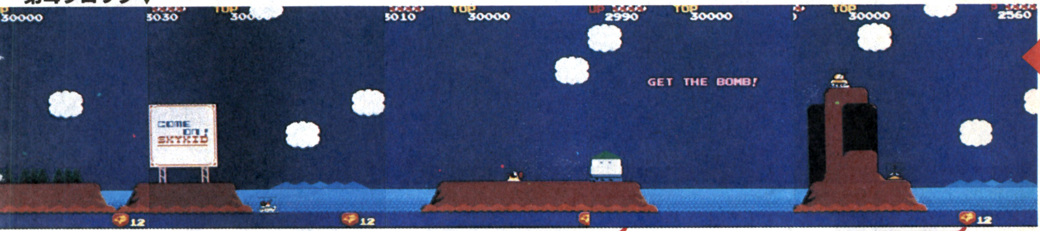
▲パックマン看板のキャラを取ったら，降下して高射ボートを撃つ。これで第2ブロックも終わりだ



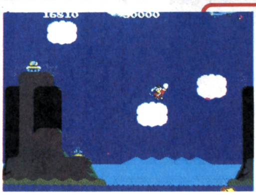
▲爆弾を取ったら，対空ボートを2隻撃って上昇だ。爆撃機のパラシュートでかせぐ余裕もほしいね

▲GET THE BOMB!

第4ブロック▼

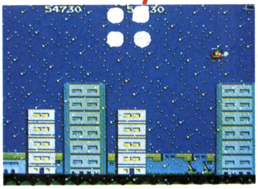


◀GET THE BOMB! この爆弾を取らなくても、第4ブロックの最初に、もう一度爆弾を取るチャンスがあるぞ



◀同じ地形が続くので、同じく高射砲を撃て。爆撃機はパラシュートでかせいでもいいし、宙返りで撃ってしまってもいいだろう

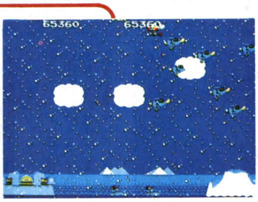
◀この場面は非常にむずかしいぞ。写真のように後方から来る敵機を上下にかわしつつ、撃ってもいいが、このパターンは1度敵に当たってしまうと、ほとんど立て直しがきかないのだ。そこで、もう一つのパターンは、強引に対空戦車と高射砲を撃ってしまうのだ。そして敵機は下から撃てば、かなり安全に越えることができる



◀高射砲の弾の合間に、一気に前へでて爆撃機は宙返り撃ちで撃て

◀よくあるパターンだから、もう言うまでもないでしょう。早くしないと前方から敵機が現れるぞ

◀ハーフウェイ・ポイント4機編隊を撃ちながら上空へ行くもよし、対空ボートを撃ちつつ低空を行くもよし



◀写真のように上空を飛ぶと敵機におそわれて意外に危険になってしまう。爆弾が落ちてしまったらおわりだからね

◀理想のパターンは、やはりこちらだろう。低空を飛び対空ボートを確実に撃ってから、上昇して下から敵機を撃つこと。ちなみに、氷山基地はダミー・ターゲットだよ

◀LAND HERE! ここでもセコく対空戦車を撃ってやれ！

◀この工場こそ、ミッション12のターゲットだ。ダミーの戦艦にだまされた人は、指をくわえて見送るしかない

MISSION X3
(DXのみ)

またまた雪降りステージ登場。この面は22画面もの長さがあるのに，なんと1ブロックで構成されていて，どこで墜落しようが，最初の飛行場にもどされてしまいます。

また，ダミー・ターゲットもあるのでまちがえないように。

ミッションX3データ

背景色	青（雪）
画面数	22
ブロック	1
ターゲット	戦艦＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	4
気球	1＋7
目標攻撃数	50〜／20〜／1

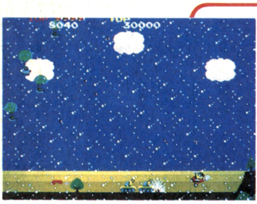
第1ブロック

◀上空から下に向かって撃てば安全だ

◀吹雪の中を離陸するスカイキッド

◀うっ、気色悪い雪だるまだ。対空戦車と対空ボートは必ず撃とう

◀GET THE BOMB! 海面付近を低空飛行しながらここまで進もう



◀最後は、一気に低空に入って撃ちまくれ。気球部隊には気をつけて！

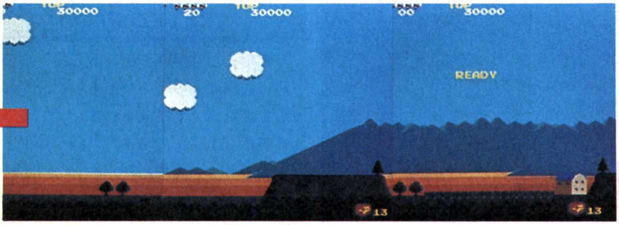
◀なんてことはないでしょう。飛行基地は近いぜ

MISSION 13

中盤の山場となるミッションです。この面は，地上物でかなりかせぐことができます。全部の９割ぐらいは，破壊したいものです。

中盤から10画面分ほど，爆弾を持ったまま飛行する場所がありますが，この攻略が勝負どころといえるでしょ

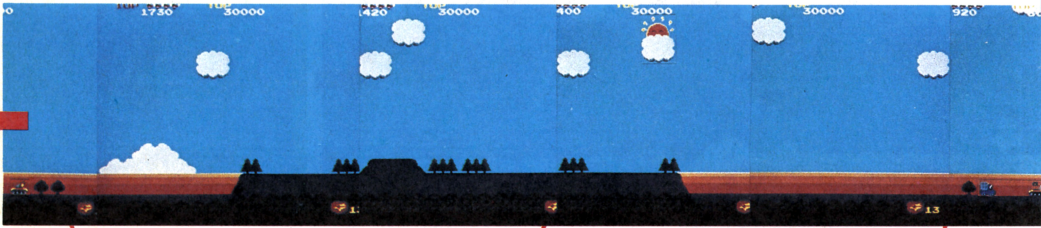
第1ブロック

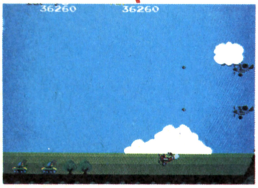


ミッション13データ

背景色	水色
画面数	30
ブロック	4
ターゲット	工場
潜水艦	0
偵察爆撃機	1
気球	5＋7
目標攻撃数	50〜／55〜／1

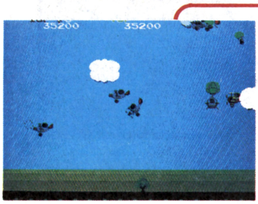
第2ブロック ▼



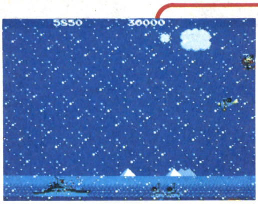


◀ミッション13は2ドット撃ちも多用するので，みっちり練習しておこう

◀空には電球？も登場。パラシュートでかせぎまくるしかない



◀気球が現れたら，ひとまず上昇して横か上から攻撃しよう

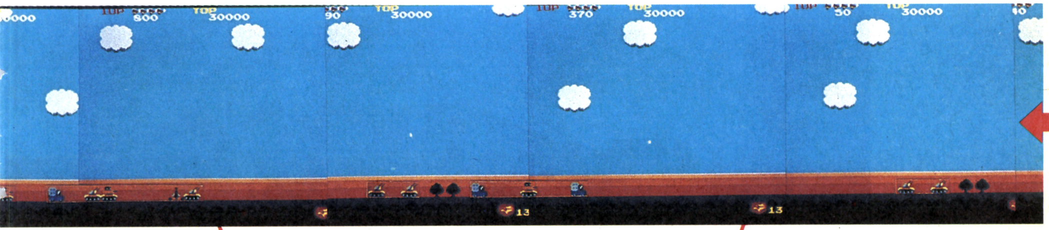


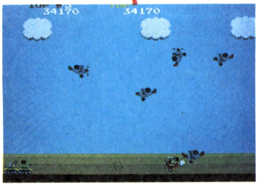
◀この戦艦がターゲットだ。早めに爆弾を落とさないと、ターゲットと高射ボートが重なって爆弾が当たりにくくなるぞ

◀この山の上では、写真の位置を飛びつつ左の対空戦車の射程左いっぱいを越えたら、高射砲にあたらない中空を撃ちながら進め

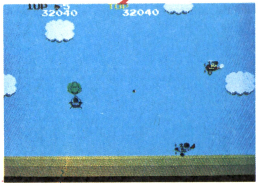
◀というわけで、このミッションも終わり。戦闘は後半になだれこんで、ますます過激になっていくぞ。君の健闘を祈る。

◀上空を飛ぶ場合は、写真のように。でも下を飛んだほうが圧倒的にかせげるけどね。バックの雪山を観賞する余裕ぐらいほしいぜ



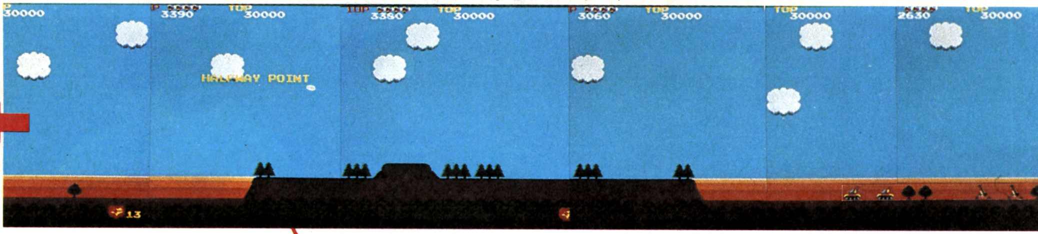


◀前方に戦車、背後に敵機。こいつは宙返りでかわすしかないぜ



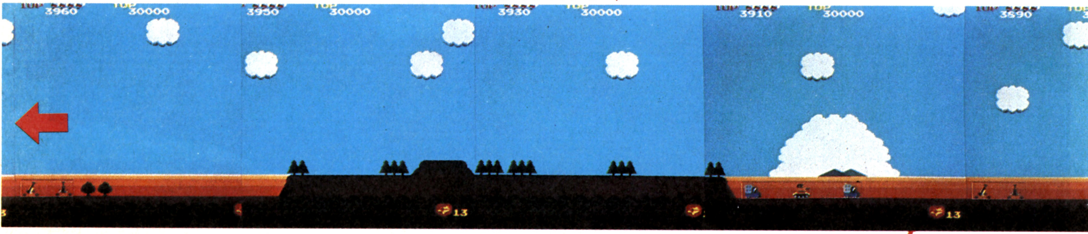
◀ミッション13は低空を飛び、地上を中心に攻めよう。しかし写真のように気球がでたときは気をつけるように！

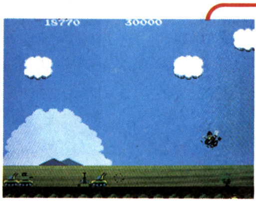
第3ブロック▼



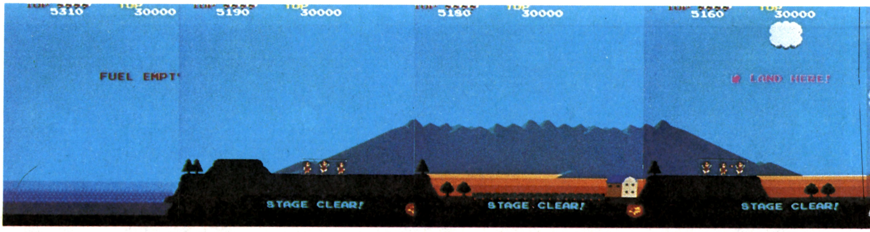
◀ハーフウェイ・ポイント

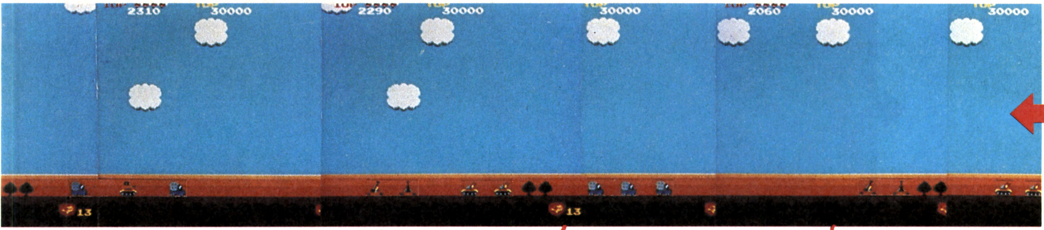
第4ブロック▼





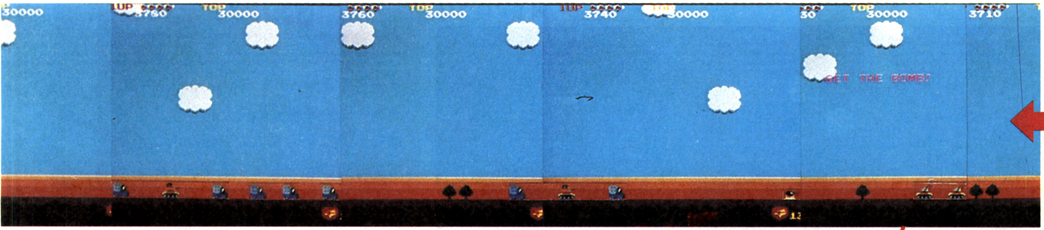
◀戦車の射程範囲に入る前に、横から撃って上下にかわせ。爆弾を持ってるので慎重に！



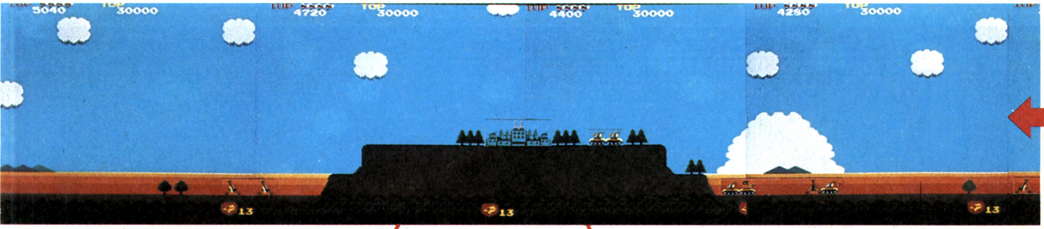


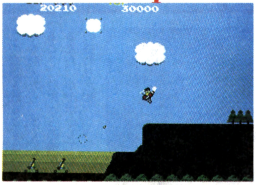
◀またまた2ドット撃ち。すばやくレバーを弾くようにして合わせろ！

◀気球部隊登場。気球（大）のみに注意しながら、ななめから撃って撃墜しよう

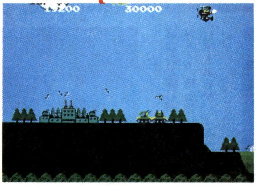


◀GET THE BOMB! 低空を攻めない場合（写真）は、一気に下降宙返りで爆弾を取れ

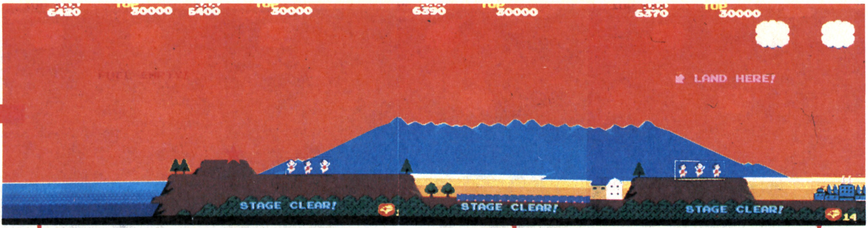


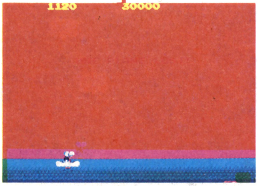


◀高射砲を撃ちにいって、4機編隊を撃てばあと気球でおしまいだ



◀ミッション・ターゲット登場。右の対空戦車も撃つことはできます





◀というわけで、燃量切れ。スペシャル・フラッグを取ると、もはやこうなる運命しか残されていない

◀でた〜! 3本目のスペシャル・フラッグだ。しかし、これを取ってから飛行基地に着くことは不可能なのであしからず

MISSION 15

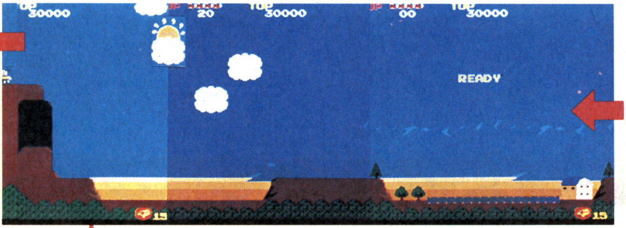
後半のミッションとしては，あまり長くありませんが，ミッションの中盤，非常に長い距離を爆弾を持ったまま飛ばなくてはならないので，なかなかむずかしいミッションです。

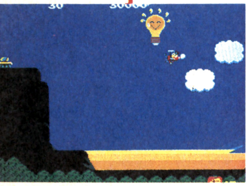
とくに最初の山越えから自由の女神にかけての対空砲の攻撃は鬼のようだ。

ミッション15データ

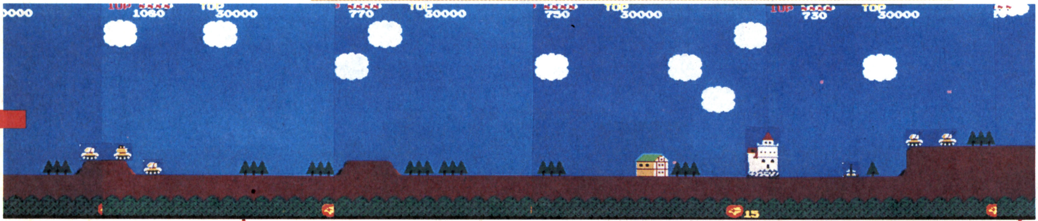
背景色	青
画面数	16
ブロック	2
ターゲット	司令部
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	0
目標攻撃数	32〜／16〜／1

第1ブロック

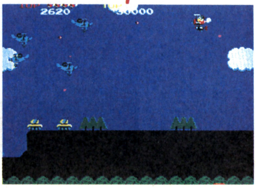




◀はじまってしばらくは、なんにもないので、太陽にでもいたずらしながら山に突入だ



◀前のと同じパターンでいけるだろう。地上物を撃ちながら進む手もあるが、かなりむずかしいぞ



▲前方から3機編隊がくるので，前もって1番上の1機の座標を撃ちながら進んでいよう

◀GET THE BOMB! この爆弾を取るときは、手前の木を超えたら、すぐに下に逃げること。後方から敵機が2機くるんだ。ボヤボヤしてると一巻の終わりだぜ

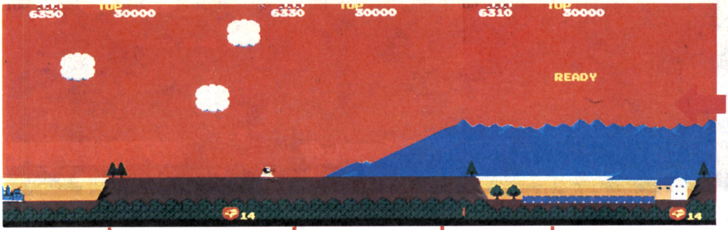
MISSION 14

すべてのミッション中，一番短いミッションで，わずか5画面の長さしかありません。ターゲット以外のキャラクターは，一つも登場しないのも異色と言えます。

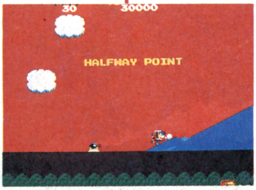
飛行中，画面にせわしなくメッセージが現れるのが楽しいですね。

ミッション14データ

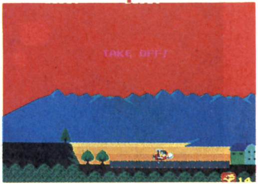
背景景　色	赤
画　面　数	5
ブ ロ ッ ク	1
ターゲット	工場
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	0
気　　　球	0
目標攻撃数	0／0／1



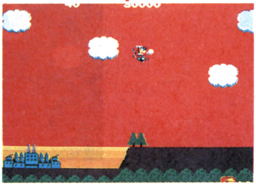
◀GET THE BOMB! 飛行基地から飛び立ったとたんに，この表示。しかし，かんじんの爆弾が画面に現れたときには，この表示は消えてしまう



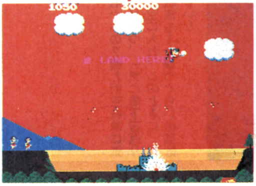
◀ハーフウェイ・ポイント 2画面進んだだけで，これだもんな。画面の表示はめまぐるしく変わっていく



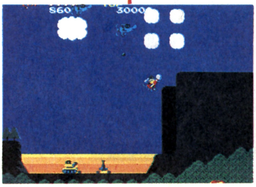
◀TAKE OFF! さて最短ミッション・スタートだ！



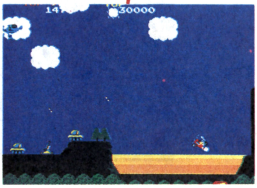
◀ミッション・ターゲット接近。この工場以外には，このミッションに敵は登場しない



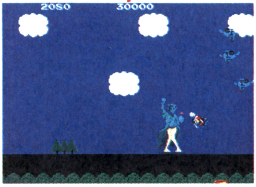
◀LAND HERE! やったぜ命中というわけで，もう飛行基地が見えてきた



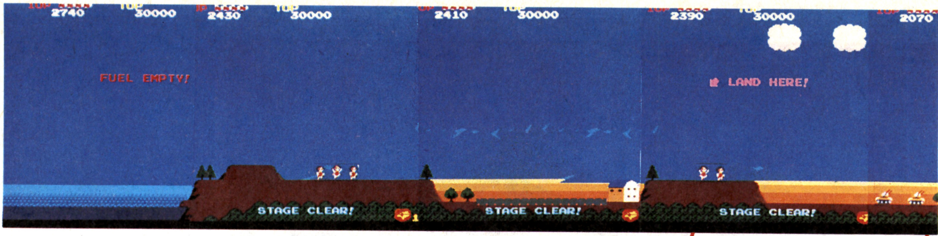
◀山の終わりでは，高射砲の間をぬって，一気に下降すれば，高射砲を撃つのにぎりぎり間に合うぞ。こうしないと連続的にダメージをうけてしまって，一気に耐久力が落ちてしまうのだ



▲その後は，すばやく2ドット撃ちで，対空戦車を撃破，間に合わなけりゃ宙返りで逃げろ

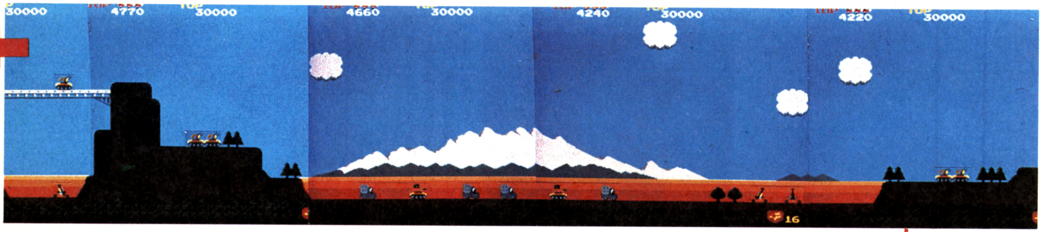


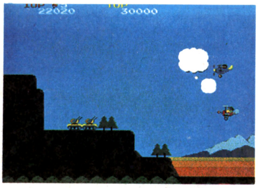
◀スカートをめくりながら，宙返り撃ちで応戦だ。う～んちょっと罪悪感が。そうそう大事なことを忘れてた。このミッションでは，ハーフウェイ・ポイントの表示がされないので注意



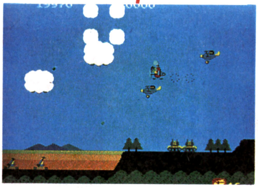
◀LAND HERE! この面から最後の敵機がしつこくなるので、まちがえてぶつからないように

◀やったぜ命中！ ありゃ、撃たれちゃった

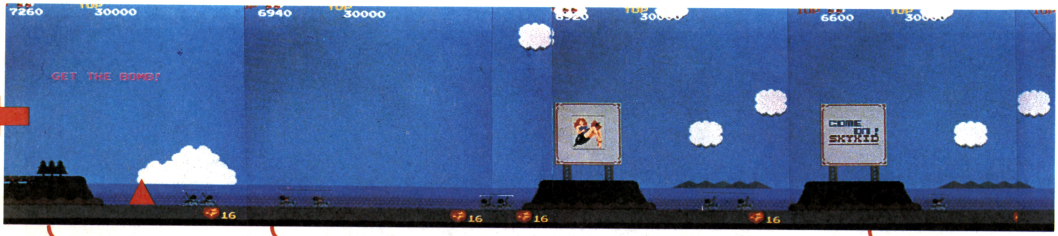




◀この2台の対空戦車は確実に2ドット撃ちで撃っておきたい。敵機にも気をつけないと…



◀右からの2機と対空戦車に気をつけつつ、一気に降下宙返りで低空に入れ。このときに、対空戦車を1台撃つぐらいの芸はほしいな



◀GET THE BOMB! 爆弾を取ったらすぐに低空に入ること

◀高射砲をよけながら気球部隊を上から攻撃。逆に低空を飛んでボートを撃って気球を下から攻撃してもいいだろう

◀ターゲット接近。3機編隊の一番下の座標に合わせて飛ぶと安全だ

◀しばらくの間画面の右上のはじを飛ぶといいだろう。飛びながら、右から飛んで来る敵機を小刻みな動きで撃てばいい

MISSION 16

スカイキッドDXのなかで，ベスト5にはいるむずかしい面です。地上，海上の敵を中心に攻撃パターンを組むようにしましょう。ターゲットの数は三つもあり，うまく攻略すればかなりかせげるミッションです。最後の二つの山越えが最大のポイントとなります。

ミッション16データ

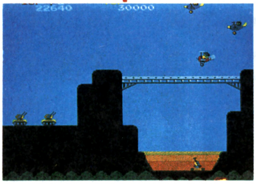
背景色	水色
画面数	30
ブロック	4
ターゲット	司令部＋2
潜水艦	1
偵察爆撃機	2
気球	2＋4
目標攻撃数	60～／40～／3

第1ブロック

◀まず3機編隊が前方からやってくるので、一番上の1機の座標に合わせて一気にせん滅だ。そして上空にあがり、つぎの3機を上から撃つといいだろう

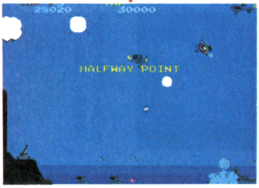
第2ブロック▼

◀COME ON! SKYKID この場面も意外に激しいぜ。宙返りを多用するか、看板の手前の下でねばって切り抜けろ

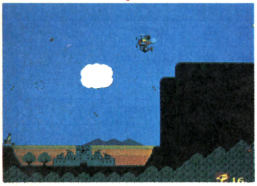


◀橋の上では、基本的に下ギリギリを飛べば安全だ

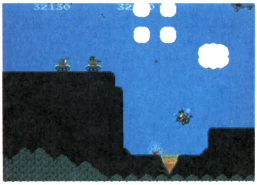
◀GET THE BOMB!



◀ハーフウェイ・ポイント
戦艦を撃沈しつつ山越えだ。爆撃機と高射砲の2重攻撃に注意



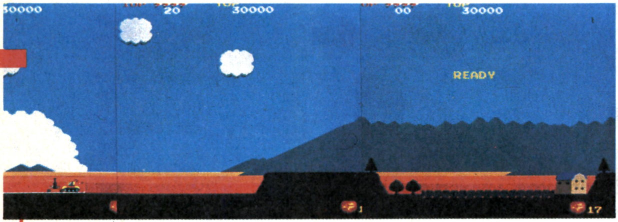
◀やっとのことでターゲット登場。このあとは高射砲を撃って山越えで終わりだ



◀写真のように高射砲を撃ったあと、戦車を下から突きあげるように撃て。うまく撃てないときは、死あるのみ

◀GET THE BOMB!
爆弾を取る前に後方のヤツを宙返り撃ちで一掃しておこう。これ大事!

第1ブロック



▲宙返りで戦車の弾をよけながら撃て。このミッションでは，このワザを多用するので，タイミングをつかんでものにしよう。またビル街の直前は下から撃ちあげて敵機を仕末しよう

MISSION 17

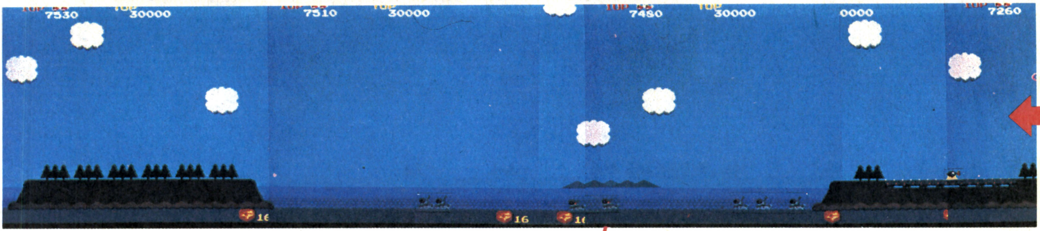
ミッション16に続いてなかなか長いミッションです。前半はビル街が続くので，敵機の出現場所は確実におぼえて対処しましょう。

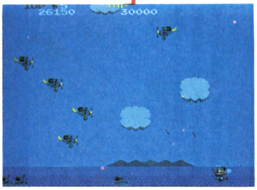
この面はミッション・ターゲットの前の爆弾の取りかたがポイントとなります。

ミッション17データ

背景色	水色
画面数	30
ブロック	4
ターゲット	司令部＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	2
気球	2＋7
目標攻撃数	70〜／30〜／2

第3ブロック▼



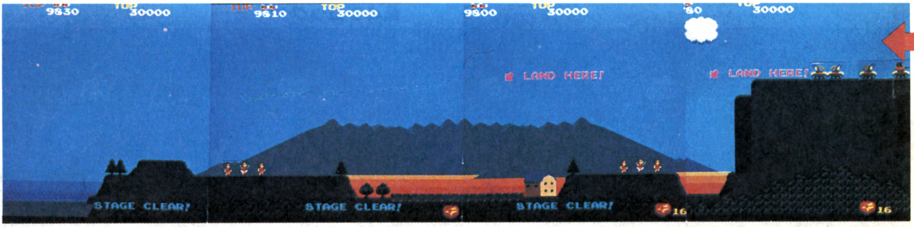


◀低空を飛びながらチャンスを見て空中の敵を撃て。少くとも6割は撃てるよ

第4ブロック▼

◀爆弾投下！ このあとフルに動きまわって、すべての敵を撃ちまくれ

◀敵機を下から撃ちあげながら少しずつ上昇していくと、なんなく上空まであがれるはずだ

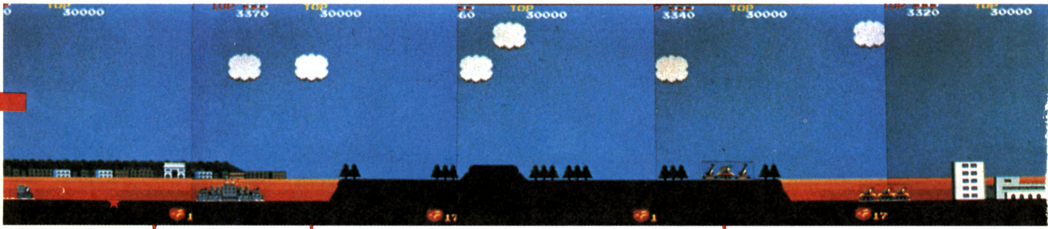


第2ブロック▼

◀第2ブロックの最初は、必ず対空戦車を撃って地上付近を飛ばないと爆弾を取るのに苦労してしまう

◀気球部隊は上から撃ちくずすといいだろう。また高射砲は宙返りで右下を撃って壊せるぞ

第3ブロック▼

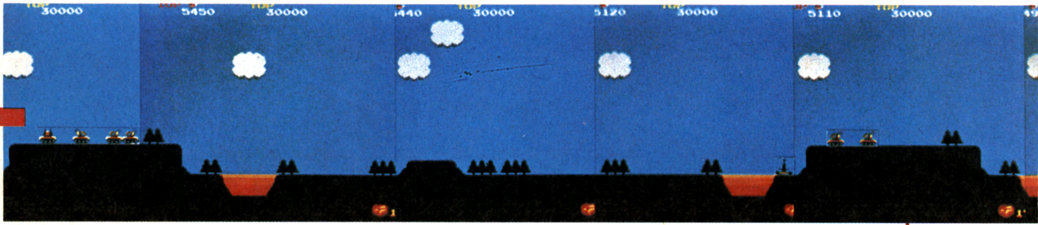


◀ターゲットを爆撃したら、急降下して勲章をねらえ

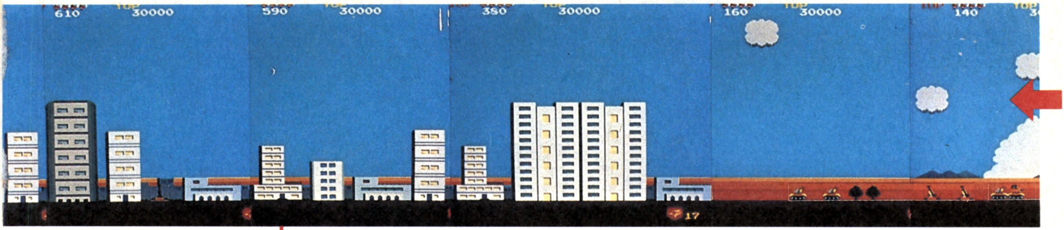
◀ハーフウェイ・ポイントターゲット登場

◀ここは安全に、地上物を撃たずに弾をかわそう

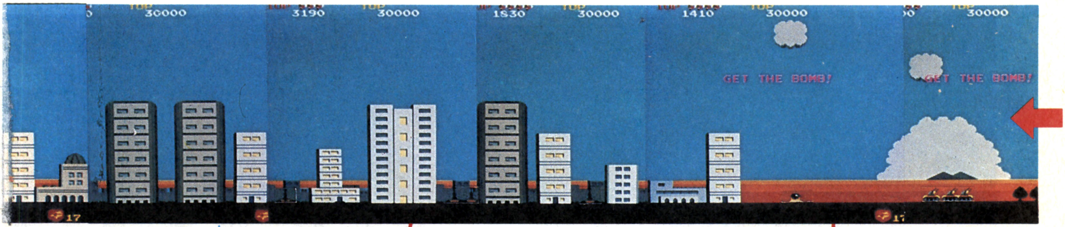
第4ブロック▼



◀ひたすら逃げて上空を飛ぶべし。爆弾を落としたらもともこもないよ

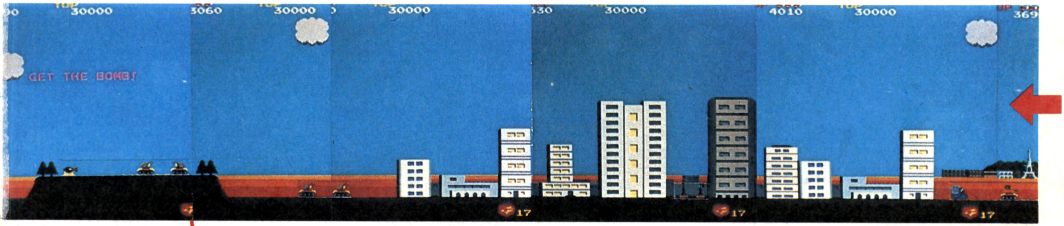


◀この高射砲は撃って、宙返りで敵機の後方にまわり込もう

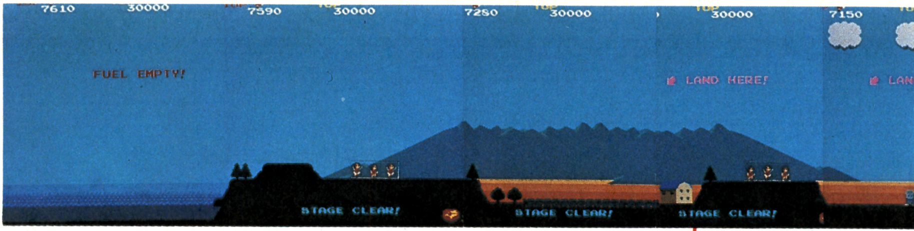


◀このぐらいの高さを飛べば高射砲と敵機に対して安全だ

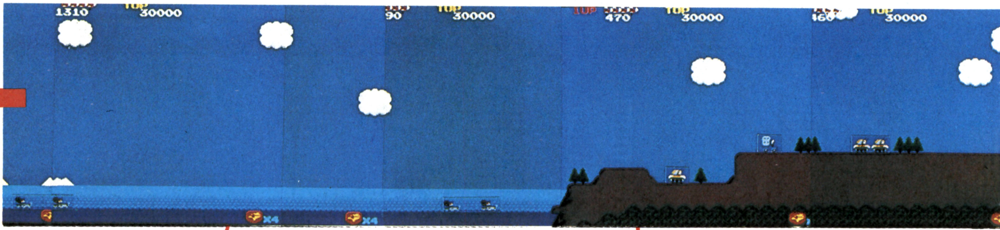
◀GET THE BOMB! 爆弾を取ったあとは、パラシュートを撃ってかせぐしかない



◀GET THE BOMB! これがポイントの場所。タイミングを見ながら宙返りして爆弾を取ろう

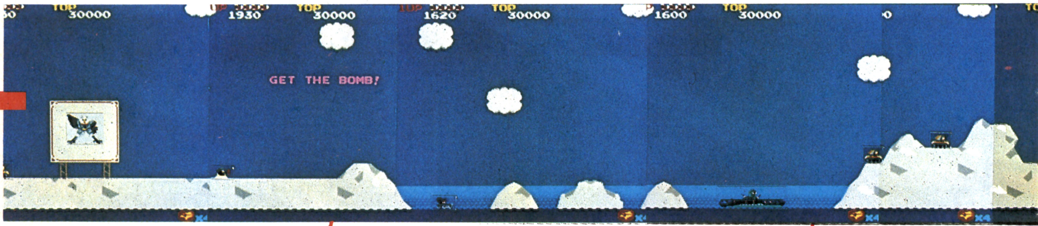


◀やっと飛行基地に到着だ。つぎはいよいよミッションX4だぞ



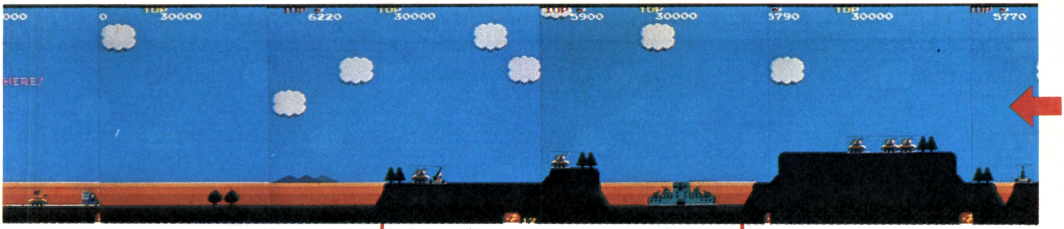
◀ここは海面付近を飛んで、宙返り撃ちを多用して進め

◀写真とは関係ないけど、発売された物のミッションX4にはミッション・ターゲットの空母が登場しなかったんだ。なかには登場するバージョンもあったようだけど

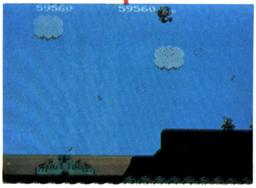


◀GET THE BOMB! 空中物が多いので注意!

◀これが問題の空母。撮影に使用したのは、空母が登場するバージョンです



◀気球部隊が現れたら、飛行基地はもうすぐだ。高射砲との混合攻撃には気をつけて



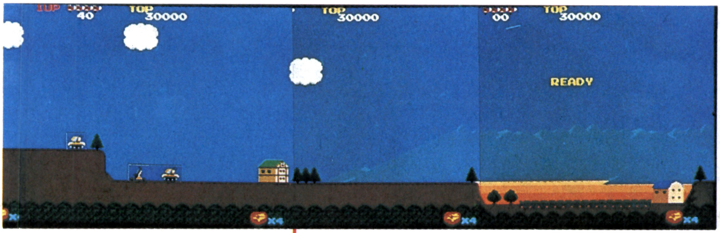
◀ターゲットは司令部だ。上空からなのでタイミングに気をつけろ

MISSION X4
(DXのみ)

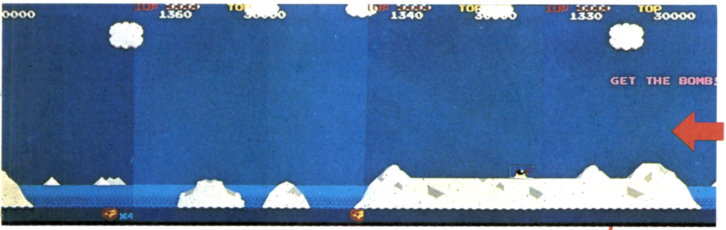
スカイキッドDXでミッション19に続く第2の難関です。30画面におよぶ長いミッションなのに，一つのブロックで構成されていて，面の区切りがないのです。つまり，スタートしてから必ずノーミスで（墜落しないで）飛びぬかなくてはならないというミッションなのです。

ミッションX4データ

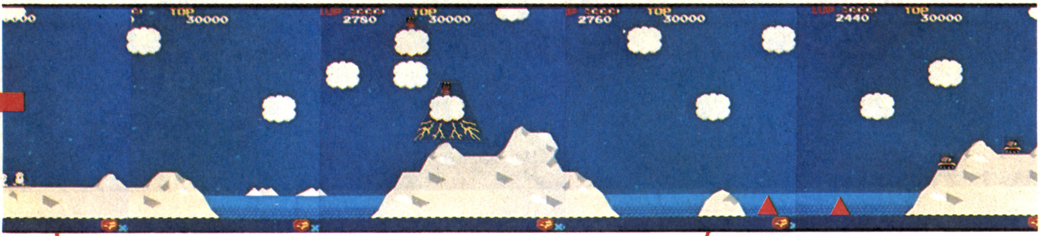
背景色	青
画面数	30
ブロック	1
ターゲット	空母＋1
潜水艦	2
偵察爆撃機	0
気球	2＋7
目標攻撃数	45〜／20〜／2



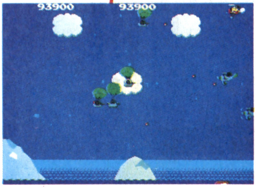
◀まずは、空中物がないので地上物を撃って進もう



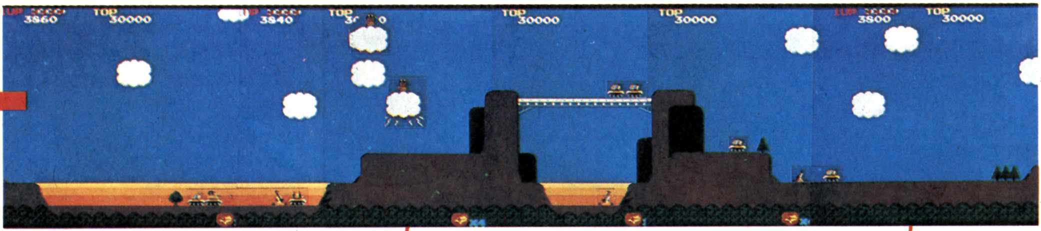
◀GET THE BOMB!



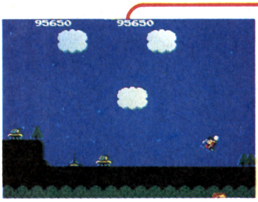
◀タイミングをみて宙返りし敵機をよけろ。この場所は意外にむずかしいぞ



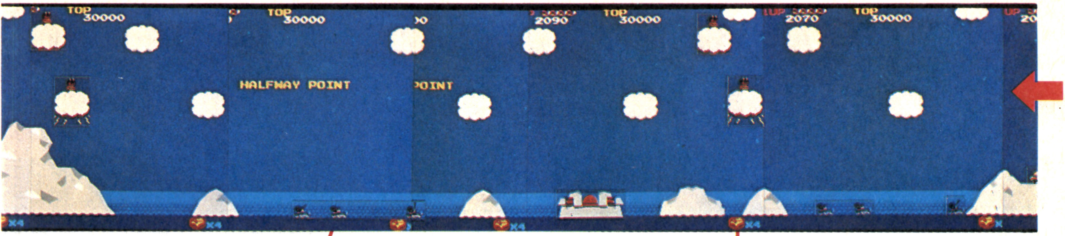
◀ここの気球は上から攻撃すれば楽



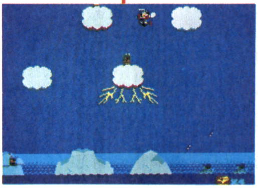
◀橋上でめずらしく後方から低空で敵機が来るので上にかわせ



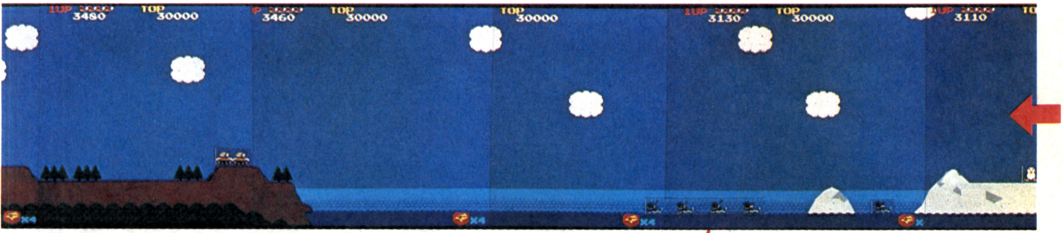
◀なんてことはないよくある配置だ。すばやく2ドット撃ちで撃破

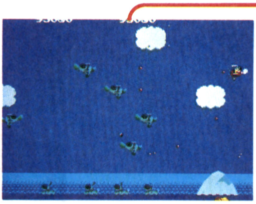


◀ハーフウェイ・ポイント



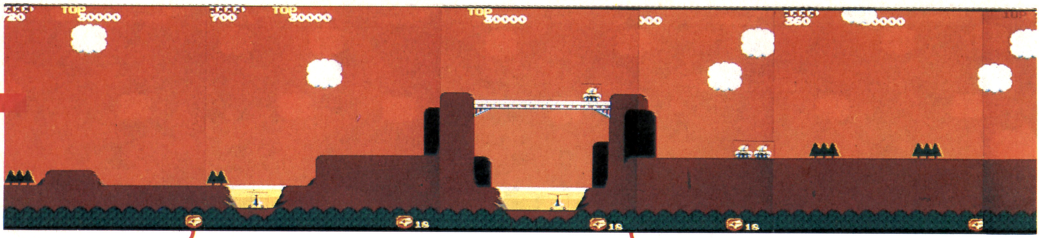
◀上の雷坊やの雲を抜けてすぐ爆弾を落とせば、ちょうど氷山基地に当たります



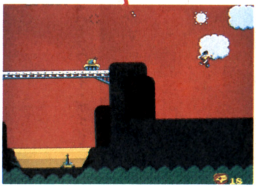


◀写真の高さで撃ちながら、宙返りで弾をよけていると楽に抜けられるぞ

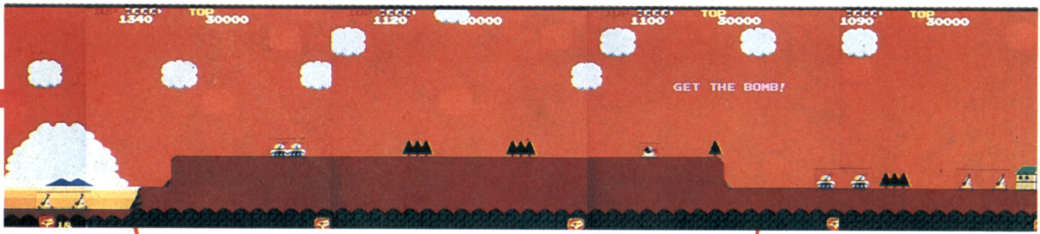
◀LAND HERE! ペンギンのお出迎えで長かった1ブロックも終わり

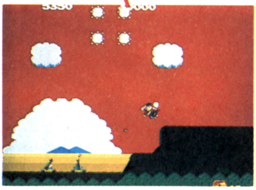


◀看板のキャラクターをだしたあとは、宙返り撃ちで高射砲を撃とう



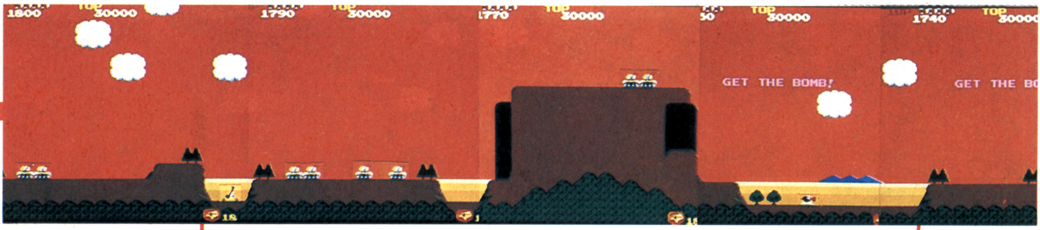
◀宙返りで撃ちながら進めば、安全に橋までいけるぞ





◀高射砲は撃てるかぎり撃っておこう

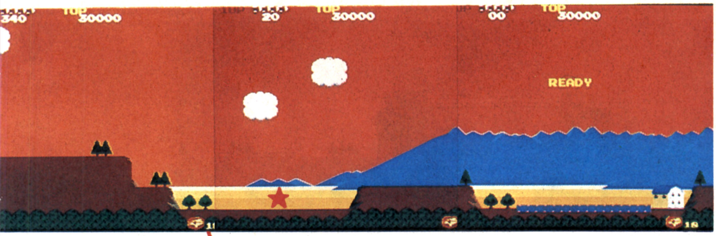
◀GET THE BOMB!

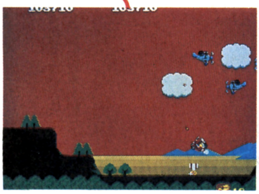


◀しかし、本当に後半にしては簡単な面だね。でも爆弾だけは、落とさないように

◀GET THE BOMB! ほとんどなんのじゃまもなく取れるので、右上だけに気をつけて

第1ブロック



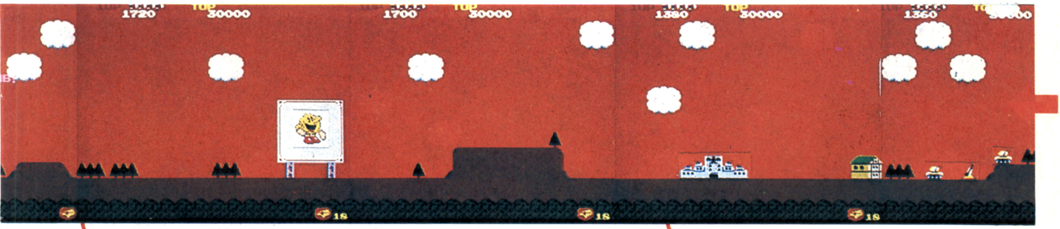


◀すばやく下の2機を撃って勲章をだせ

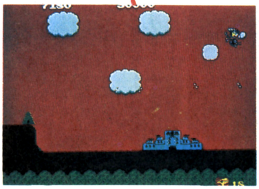
第2ブロック▼

◀3機を撃ちながら、すばやく高射砲を撃って、対空戦車は2ドット撃ちだ

第3ブロック▼



◀ハーフウェイ・ポイント



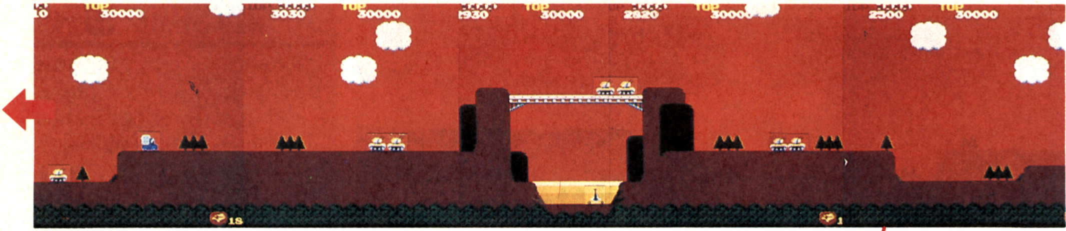
◀ターゲット登場。じゃまはないので落ちついてねらえ

MISSION 18

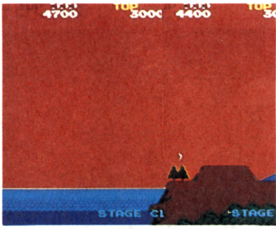
後半6ミッションの中では，一番難易度の低いミッションです。それというのも，長さのわりに迎撃気球が一つも登場しないので，混合攻撃が少ないというのが理由の一つといえるでしょう。看板も多いので景色にもあきません。

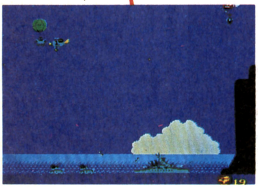
ミッション18データ

背景色	赤
画面数	31
ブロック	4
ターゲット	工場＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	0
気球	0
目標攻撃機	45～／30～／2



◀かせぎたい人は、このようにして対空戦車を撃とう

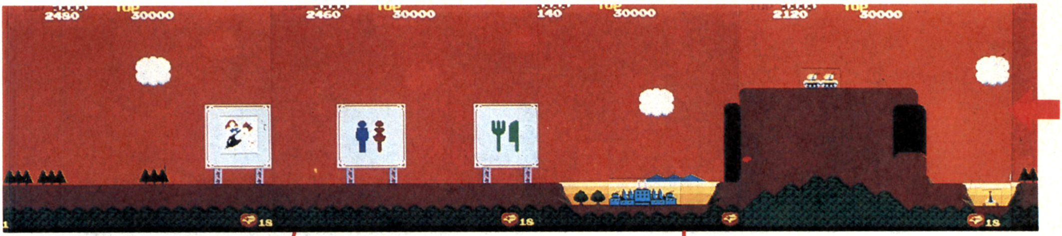


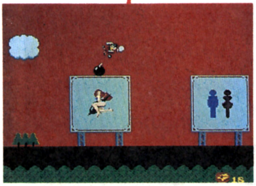


◀戦車を下から撃ちながら山を越えると、ターゲットの戦艦が隠れるように配置されているぞ

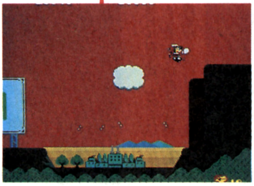
◀うまく気球の死角に入りながら下から撃ち、高射ポートは横から撃とう

第4ブロック▼

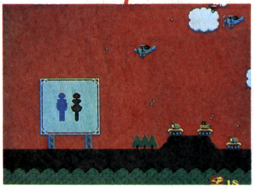




◀ここは、後方からの敵機に撃たれないように、思いっきり前にでて看板の上で宙返りだ

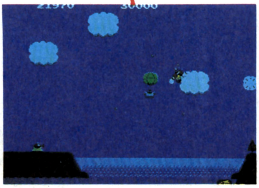


◀山のすぐ後方にターゲットの工場がある。こいつは山の端を目印にすれば、けっこうねらいやすいだろう



◀この面の最後の看板地帯では後方から来る敵機にうまく対処しながら前後してボーナス・キャラをだそう

第1ブロック



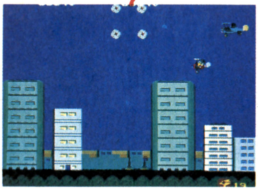
◀GET THE BOMB! いきなりこれだ。まずは気球を撃ってから

MISSION 19

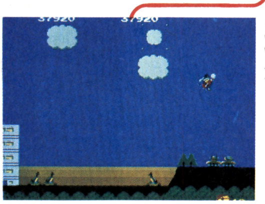
でた〜っ，超長距離ミッション。プレイヤー泣かせのその長さは，画面をそのままつなぐと20メートル以上になってしまいます。地形も海あり山ありビル街多数ありと変化に富み，難易度も非常に高いといえるでしょう。墜落したときにもどる距離も長いゾ！

ミッション19データ

背景色	青
画面数	70
ブロック	4
ターゲット	司令部＋3
潜水艦	2
偵察爆撃機	4
気球	7＋7
目標攻撃数	99／99／4

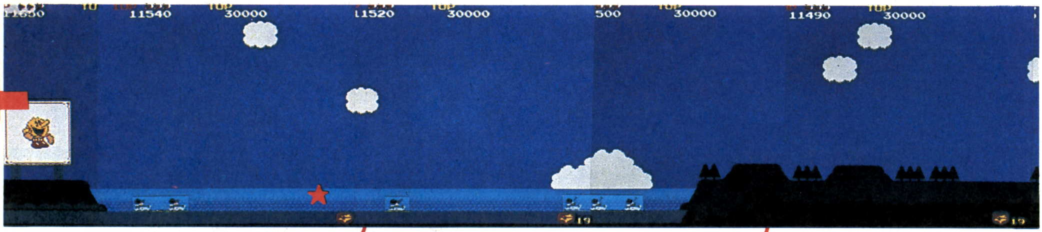


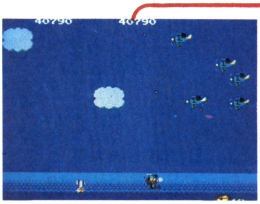
▲ビル街では、だいたいこの高さを飛んでいれば比較的安全。爆撃機は宙返り撃ちで撃とう



▲宙返りで対空戦車の弾幕をかわし、左の二つの高射砲を撃つといいだろう

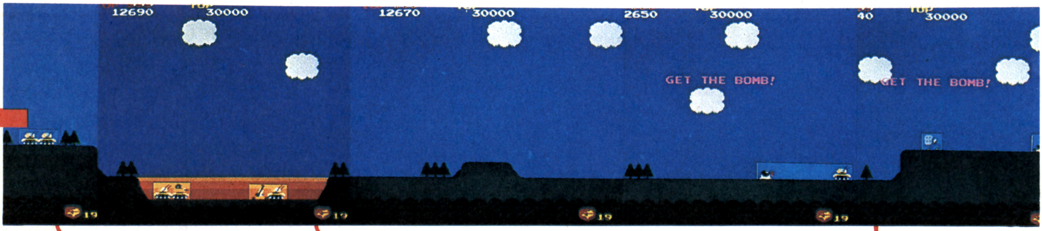
▲上陸したら高空に回避





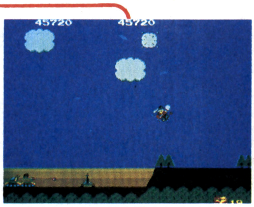
▲勲章登場。ここからつぎの看板までに上昇するタイミングがポイント

▲つぎの海は低空を飛びたいので、ここで強引に低空に入ろう



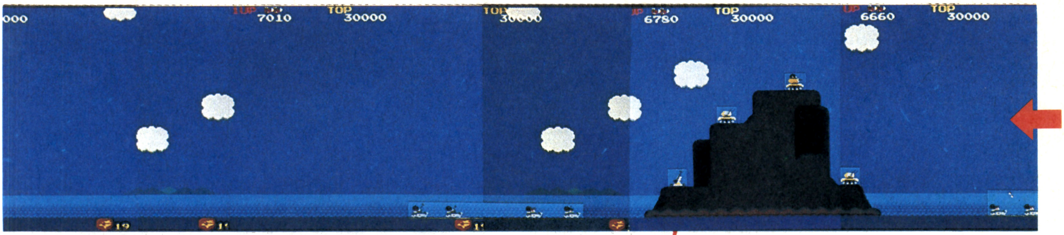
▲爆弾を持とうが持つまいが，ここは2ドット撃ちで低空を飛ぶのが一番楽だ

▲写真のように爆弾を持ったときに上空にいってしまうともうパニックだぜ



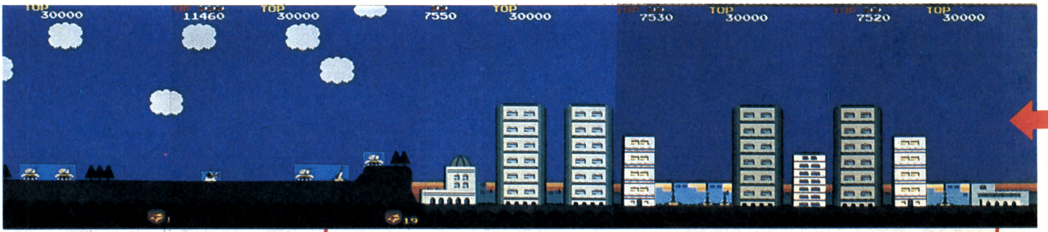
▲なんとかして対空戦車と高射砲だけ撃っておくとあとが楽だ

▲GET THE BOMB!
対空戦車を撃ってから取りたい



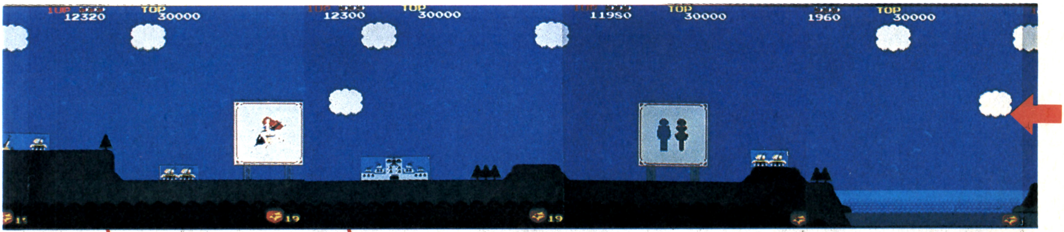
◀後方から来る2機を撃ったら下降宙返りで中空の安全地帯に入れ。しかし直撃を受けやすいので注意

▼第2ブロック

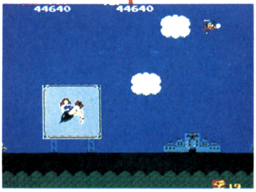


◀GET THE BOMB! すばやく対空戦車を撃て

◀この高射砲を撃ったら、宙返り撃ちで敵を撃て

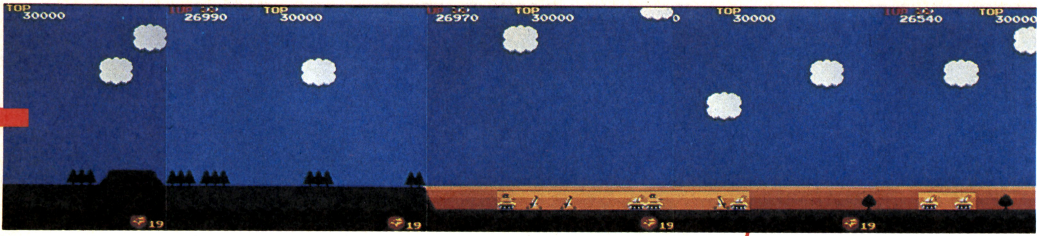


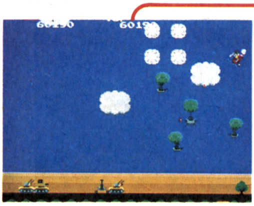
◀右の対空戦車のスキをついて左の対空戦車を撃とう。撃った瞬間に上昇宙返りで逃げろ



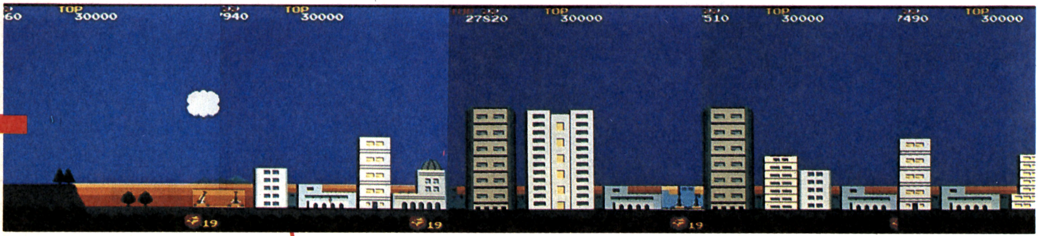
◀やばい！ 爆弾落としてきちゃったよ。本来は、このターゲットを爆撃するのに！

第3ブロック▼

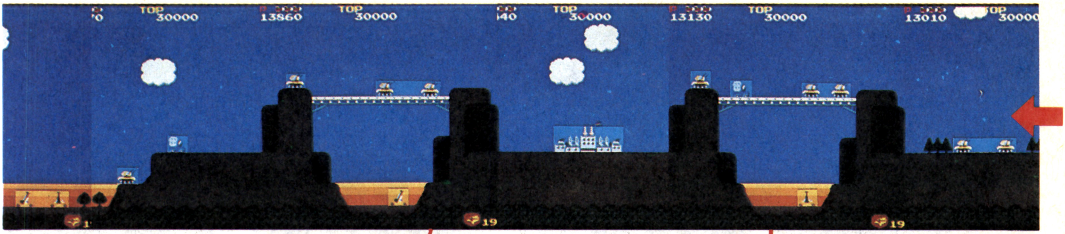




◀上のほうの気球だけ撃ったら高射砲は宙返りでよけよう

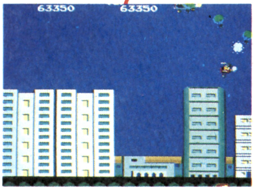


◀上空の3機を撃ったら、左の高射砲だけ撃って左へぬけろ



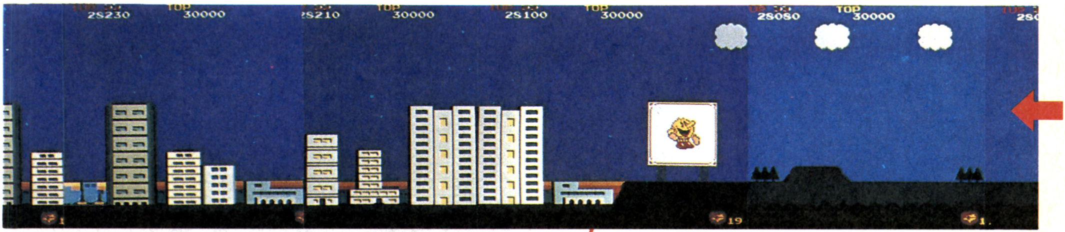
◀ターゲットを爆撃したら（写真はしてない）、すきをみて低空に入って橋ぎりぎりを撃ちながら進もう

◀わけがわかんなくなったら、タイミングをみて宙返りをすれば意外によけられるものだ



◀ここは、爆撃機の弾をうまくかわしてパラシュートでかせぎたいね

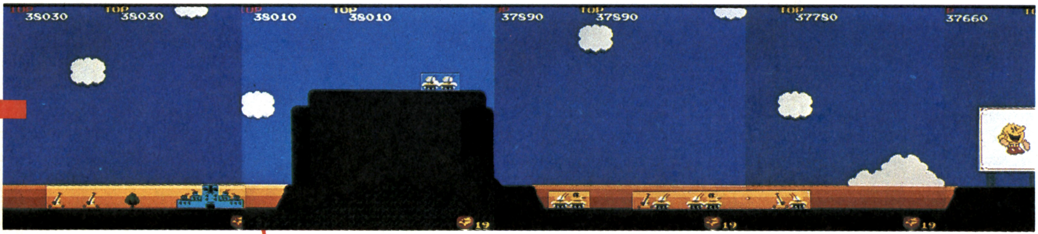
◀やっと第3ブロックにたどりついたぞ。すばやく高射砲を撃って進め

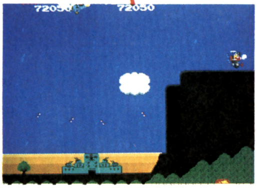


◀パックマンの看板を過ぎたら第3ブロック最後のビル街のはじまりだ

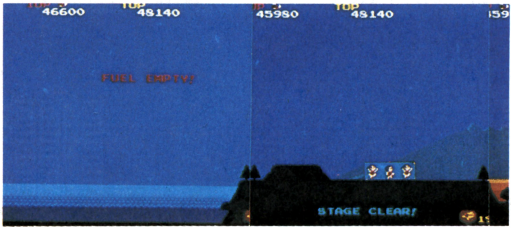
◀GET THE BOMB!
このボムは絶対逃がすな

◀ここは上空を飛んだほうが安全

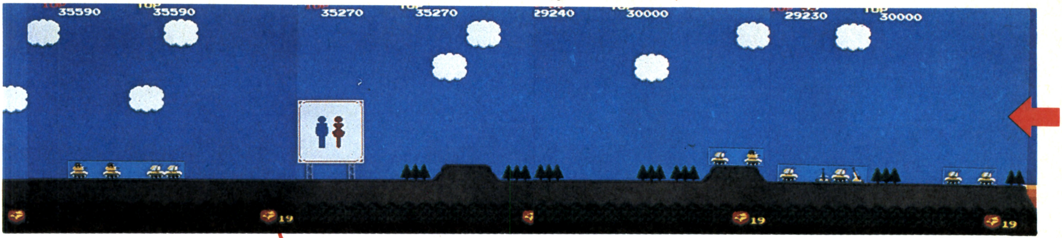


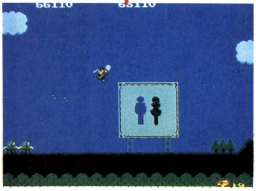


◀やっとミッション・ターゲットにたどり着いた。高射砲をすばやく撃ってつぎの山に突入だ

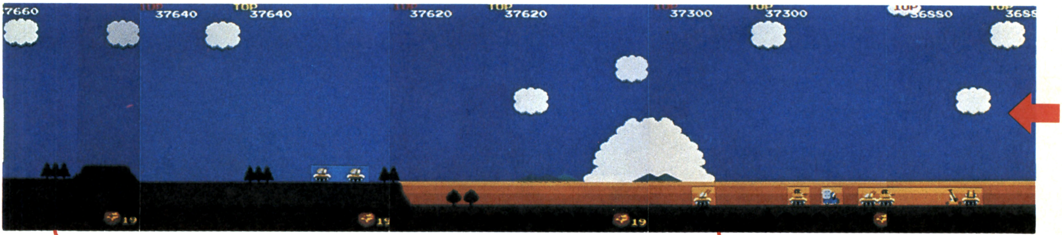


第4ブロック ▼



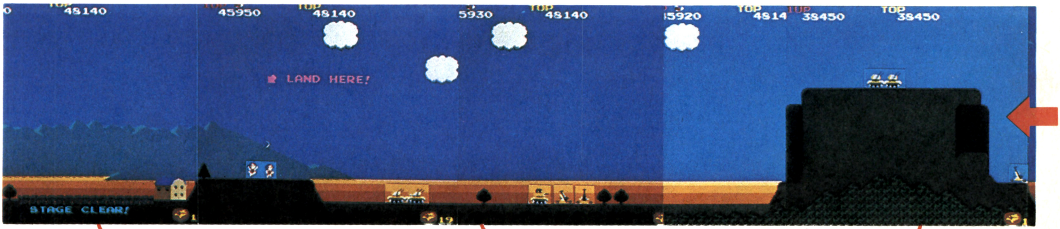


◀いよいよ、第4ブロックに突入。ここは強引に低空に入ってかせごう。戦車の弾は宙返りでかわせ

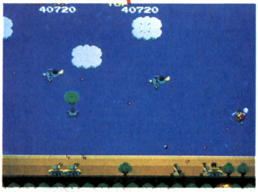


◀ここでは前にでて看板の左にすぐ入ってしまおう

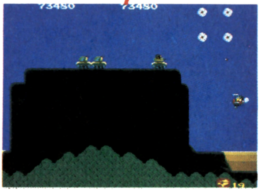
◀よくあるパターンだけど爆弾を持ってるから戦車の弾は上によけてかわすしかない



◀異常に長かったミッション19も、やっと終わりだ。この面さえクリアすれば、最終ミッションは近い

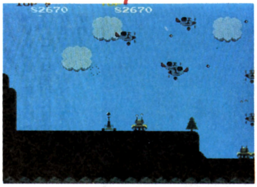


◀最後の山を越えたらあとは、この混合攻撃だけだ。気球に気をつけながら高射砲を撃って切り抜けろ



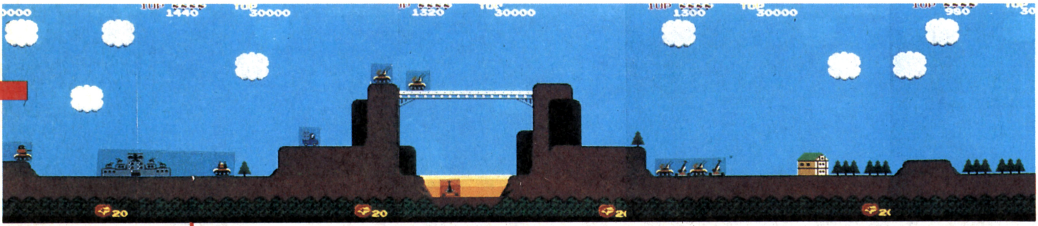
◀戦車は下から撃ってもいいし上昇宙返りして上から撃ってもいいぞ

◀上空の2機をやりすごしたら上空に逃げて、高射砲もかわせ



◀すばやく木の左に入って右から来る1機を宙返り撃ちだ

◀ここからは2ドット撃ちの連続だ。すべての地上物を撃つこと。空中はそんなに手ごわくないよ



◀ターゲット接近。爆弾を無理に取らなかった場合は無視するしかない

第3ブロック▼

◀ハーフウェイ・ポイント

MISSOIN 20

さすが最終ミッションの前にふさわしく，たいへん難易度の高いミッションです。とくに地上攻撃が激しく，前半の地上の敵の配置は，鬼のように撃ちにくくなっています。このミッションでは，とくに橋や山の直前の難易度が高いので注意すること。

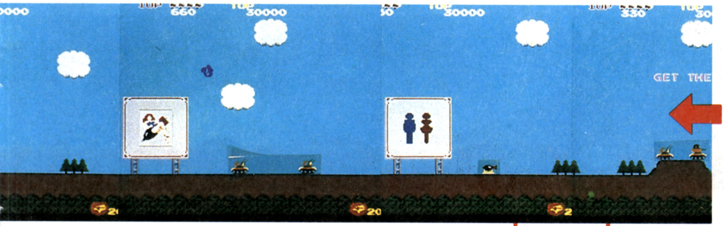
ミッション20データ

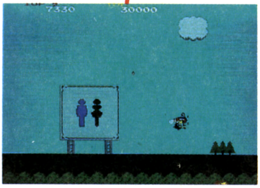
背　景　色	水色
画　面　数	32
ブロック	4
ターゲット	司令部＋2
潜　水　艦	0
偵察爆撃機	1
気　　　球	3＋8
目標攻撃数	60～／60～／3

第1ブロック

◀前方の戦車の弾に注意。撃たれたらそく死だ

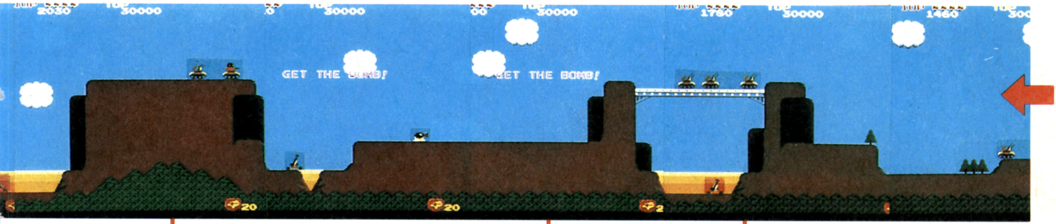
▼ 第2ブロック





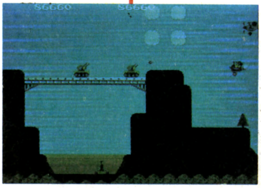
◀これぞ爆弾宙返り。チャンスは1度だけしかない

◀GET THE BOMB!

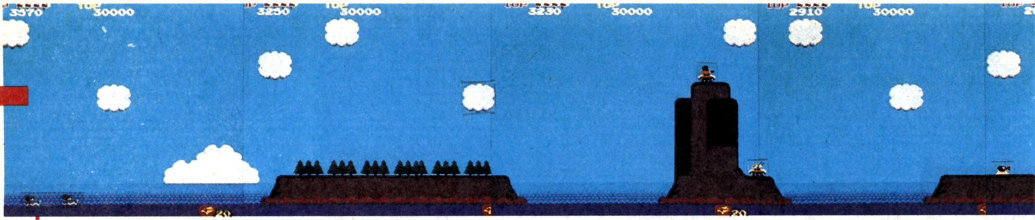


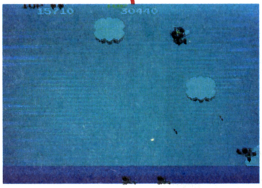
◀戦車を下から撃たなくてはいけない。これに失敗するともともこもないぞ

◀GET THE BOMB! 爆弾を取る前に右からの敵機を撃っておくこと

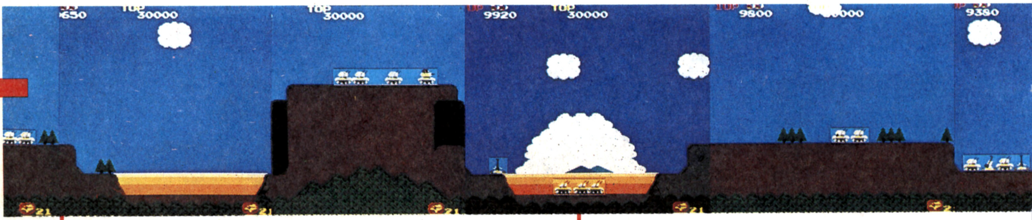


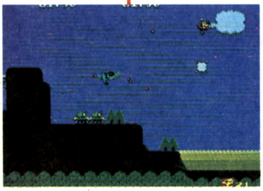
◀またまた橋に突入。敵機が後方からくるので注意



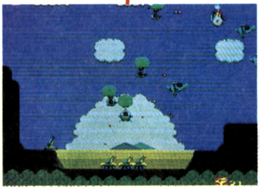


◀爆弾を取ったあとは、適当に上空へ逃げれば安全だ





◀またまた2ドット撃ち。こいつを撃てないととても危険だ



◀ここが最大の難関。上方の気球を撃って戦車をすばやく撃とう。対空砲は高度でよけて進もう

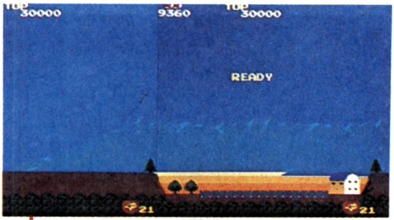
◀まずは四つの地上物を攻撃

◀GET THE BOMB! ここはすごくむずかしいけど、この爆弾を取らないとミッション・ターゲットを破壊することができない。すばやく気球を撃つしか方法はない

◀上空は激しいから、地上物をすべて撃ちながら進むこと。ターゲットが登場するぞ

◀ターゲットである司令部が地上のはじめにあるぞ。もう、このミッションの終わりも近い

第1ブロック

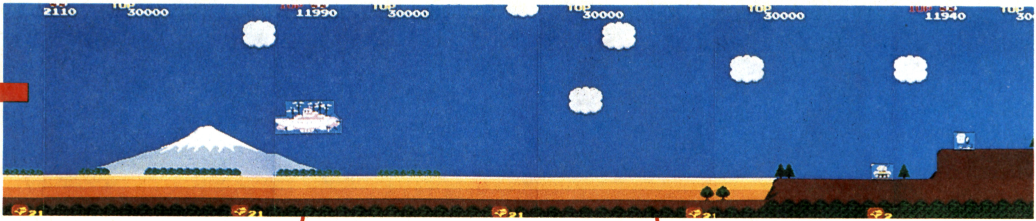


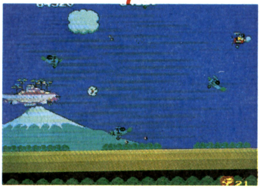
MISSION 21

いよいよ最終ミッションです。いきなり最初の山の前が，非常にむずかしいです。途中1度空中戦艦が登場しますが，ここでは11面と同様に倒すことはできません。これが最後のミッションですから，気合を入れてプレイしましょう。

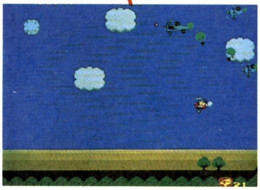
ミッション21データ

背景色	青
画面数	32
ブロック	4
ターゲット	空中戦艦＋1
潜水艦	0
偵察爆撃機	2
気球	6＋11〜14
目標攻撃数	50〜／40〜／2

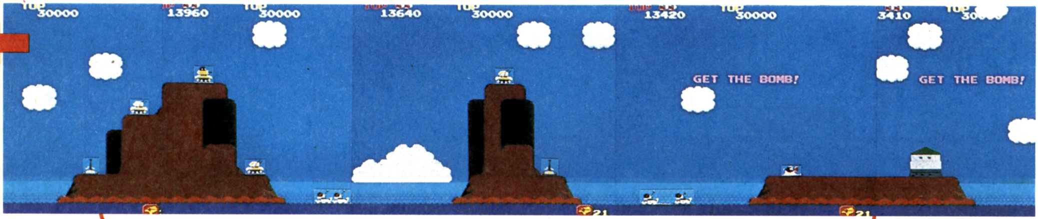




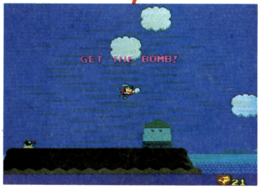
◀空中戦艦登場。弾幕をよけながらすべて敵を撃つことができる



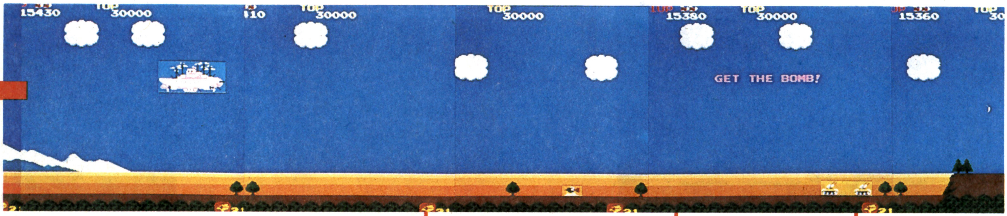
◀爆撃機が登場。パラシュートでかせぐ余裕がほしいね

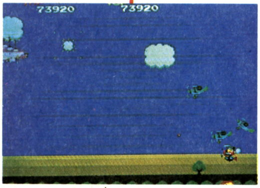


◀ここもまたむずかしいシーンだ。高射砲をよけながらすばやく1番上の気球を撃たないと爆弾を落としてしまうことに…



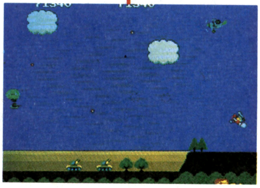
◀GET THE BOMB!





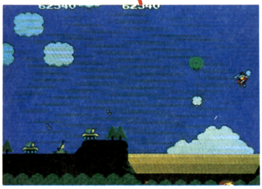
◀空中戦艦が登場。後方から来る敵機のスキをついて上空にあがろう

◀GET THE BOMB! 気球をすべて撃ってから取るといい



◀写真は下から攻撃してるけどこのシーンは上から気球を撃ったほうが確実に安全だ

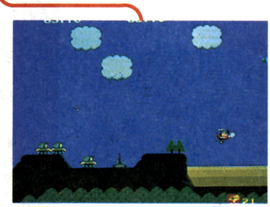
第2ブロック▼



◀気球で500点を取ったあとは、地上物3台を攻撃

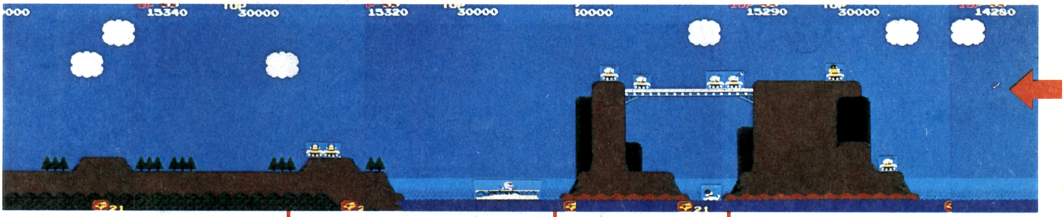
第3ブロック▼

◀ハーフウェイ・ポイント

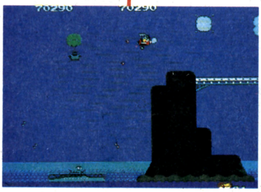


◀ここはかせぎどころ。すべての地上物を撃とう

第4ブロック▼

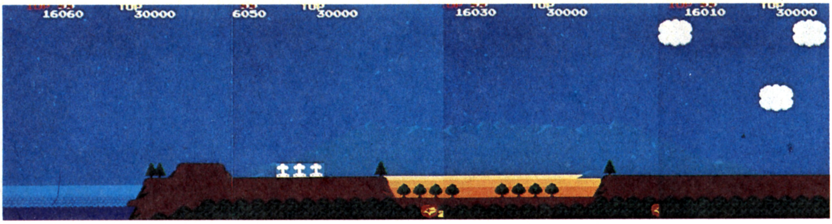


◀いよいよ最終ブロックに突入。あとは空中戦艦を破壊するのみ



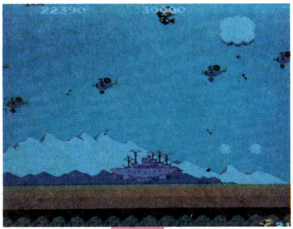
◀気球を撃ちながら、空母を撃破！のはずなんだけど爆弾を落としちゃったよ

◀思いきって山ぎりぎりの高さに合わせないと対空戦車に弾が当たらないので注意



エンディング

ミッション21の戦闘を終わり，空中戦艦を撃破すると，長かったスカイキッドのプレイも終わりとなります。



▲さあ，あとは艦橋部分に爆弾を命中させるだけだ

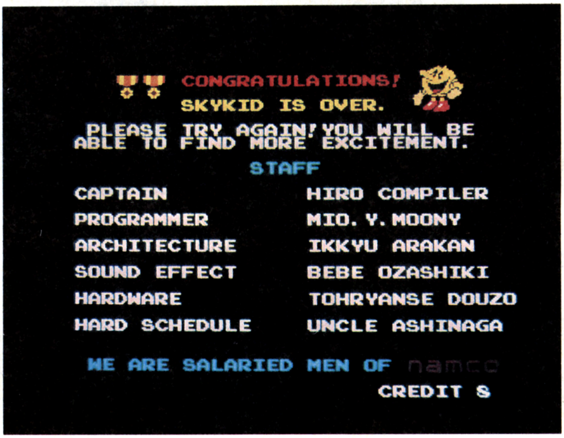
▲君はみごとに最後のミッションを成功しました(写真はスカイキッド)

▲最後にすべてのキャラクターが消えてゲーム・オーバーとなります

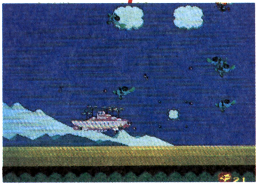
ミッション21のバトル・レポートの下には，どこかで見たような言葉が表示されています。そしてエンディングでは，パックマンが手を振りながら，君の健闘をたたえてくれます。

このエンディングでは，スカイキッドとデラックスのどちらの場合でも，スカイキッドのメインBGMが1ループ流れます。スタッフの名前を見ると，なにやらふざけた名前ばかり載っていますね。私は，この軽いエンディングが非常に気に入ってますが，君はどうでしょうか？

◀バトル・レポートもユニーク



◀これがエンディング画面。パックマンがかわいいね



◀上空にあがったら、空中戦艦が低空にいったときに、弾幕の上にすきができるので真上に入ろう。あとは艦橋に爆弾を投下するだけだ

エクステンドについて

ゲーム・オーバーとなったときに，スコアが5位以内に入ると8文字のネームを登録することができます。スコアの右には，ミッション・ターゲットの爆撃数が表示され，成績がわかるようになっています。上の文には，「これらのエース・ファイターたちは，スイッチが切られるまで称賛されます」と，書いてあるようです。

にもいわくがありそう。

ピンとくる人もいるかもしれません。

▲このときの音楽がすごくいいんだよな

▲スカイキッド

▲スカイキッドDX

コンティニューについて

スカイキッドでは，コンティニュー・プレイが可能で，ミッション3以上に行って終わった場合，20秒以内にコインを入れて，ショット・ボタンを押しながら，1Pボタンを押すと，終わったミッションの最初からプレイを再開することができます。

ハイスコア・テーブル

スカイキッド（およびDX）には，プレイヤー数とエクステンド・スコアの設定にそれぞれ四つずつ設定があるので，それを表にしておきましょう。なお，プレイヤー機は，8機までしかストックされません。

エクステンド・テーブル

プレイヤー数：2，★3，4，5

エクステンド：	FIRST	SECOND	
	★20,000	80,000	
	30,000	90,000	
	20,000	80,000	EVERY
	30,000	90,000	EVERY

（★印が標準設定）

スカイキッドこぼれ話

★スカイキッドで海に向かって宙返りをすると海の下にもぐることがあり，海の中を進むことができる。

★キャラクター・オーバーで，気球，戦闘機，パラシュートがでないことがよくある。

★スカイキッドＤＸのデモで四つのボタンをたたくと，それぞれちがう音がでる。

2人同時プレイについて

スカイキッドは，ナムコがはじめて２人同時プレイを取り入れたゲームでしたが，ゲームの性格上，２人同時プレイゲームとしての完成度は，いまひとつ高くなかったようです。

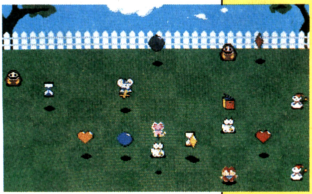
その後トイポップを発売し，その２人同時プレイのゲーム性および完成度は群をぬくほど高いものでした。

２人同時プレイでは，２人ならではの作戦性，２人のコンビネーションとおもしろみがいろいろありますが，なによりも２人でワイワイプレイするのは，非常に楽しいじゃありませんか。２人同時プレイは，まだまだ開拓されていない可能性が多く残されている分野だと僕は思います。

★　★

HOPPING MAPPY®

ホッピングマッピー



ホッピング・マッピーは，「ナムコ・システム'86（マザーボード・システム）」の第一弾として1986年のはじめに発表された作品で，ゲームマニアに大変高い評価を受けたマッピー（1983年発売）の続編にあたります。

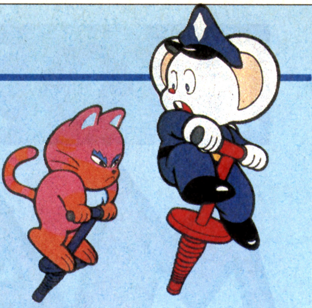
前作のマッピーに登場したキャラクターがそのまま出演していること，各所にマッピーのフィーチャーを受け継いでいること，半立体的なフィールド構成などがこのゲームの特徴といえます。

また，各得点を徹底的に抑えたことは，当時のビデオゲームの方向性に対する反骨精神の顕（あらわ）れだったのではないでしょうか？

純粋なコミカル・キャラクター・ゲーム「ホッピング・マッピー」を今，あなたへ――。

発売年月：1986年３月

「ストーリー」



ユーモラスな猫“ニャームコ”と無邪気(むじゃき)なその子どもたち“ミューキーズ”は，あいかわらずのいたずら好きで，ねずみのおまわりさん“マッピー”を困らせています。

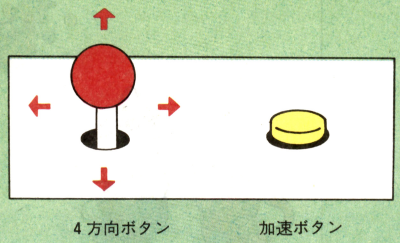
ニャームコたちは，いたずらして盗んできた物を，今まではニャームコ屋敷に隠していましたが，正義感に燃えるフレッシュポリス・マッピーにことごとく見つけられてしまったので，今度は外へ持ちだしました。屋外にさらしておいたら，よけい見つかるって？　その辺はニャームコの浅知恵と笑ってやってください。

さあ新兵器ホッピングを駆って品物を取り返せ！　マッピーが帰って来たぞ！

「がんばれマッピー、盗品を取り返せ！」

基本ゲーム内容

《第1図》ホッピングマッピーのコントロール・パネル



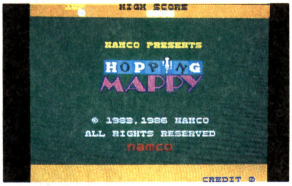
4方向レバーでマッピーを上下左右に操作して，ニャームコやミューキーズにつかまらないようにフィールド内のターゲットを取るゲームです。

マッピーはホッピングに乗って移動します。レバーを入れた方向にホップ（跳びはねる）し，加速ボタンを押している間は移動速度がアップします。

フィールドに散らばる8個のターゲットをすべて取ると1面クリアです。ターゲットの上にホップすれば取ったことになり，得点が表示されます。

また，ある条件を満たすと（あとでくわしく書くからね！）　?ボックス（びっくり箱）が出現します。この上にホップするとふたが開き，ゲームを有利に展開するための八つのアイテムが飛びだすので，一つだけ選んでうまく活用してください。

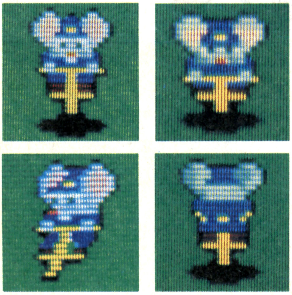
マッピーが，ニャームコ，ミューキーズ，ご先祖様のいずれかにつかまった場合に1ミスとなり，マッピーのストックが1匹減ります。ストックがすべてなくなるか，全面クリアした場合，ゲーム・オーバーになります。



マッピーとそのライバルたち

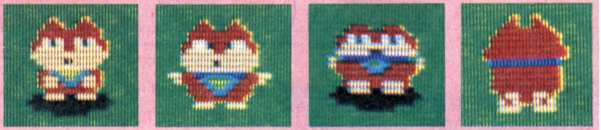
キャラクター・インフォメーション

マッピー〔MAPPY〕



正義感に燃える警察官。前作のときより少々太って不格好（ぶかっこう）になったような気もする。今回ホッピングに乗ってのお仕事は，運動不足解消のためとのうわさもある。

ニャームコ〔NYAMCO〕

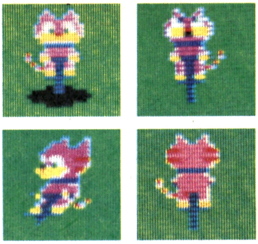


他のキャラがみんなホッピングに乗っているのに彼だけ自力で跳びはねているのは，体重オーバーで合うホッピングがなかったため？　跳びはねかたが，たしかに重そうだ。

ミューキーズ〔MEWKIES〕

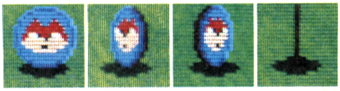
ニャームコの子どもたち。今回はホッピングに乗って庭を跳びはねまわっているのです。

また，猫の子だくさんというやつで，一体何匹兄弟がいるのかまったくわからないが，できのいい連中は前作で使い果たしたらしく，今回登場しているミューキーズは，マッピーを追いかける能力を持っていません。



ご先祖様

〝HURRY　UP！″の警告がでてなおもラウンド・クリアせずにモタついていると出現するニャームコのご先祖様。いきなり地上に現れてひたすらマッピーを追い回す完全無欠の永久パターン防止用キャラ。



これを知らずしてプレイできない！

敵キャラクターの行動パターン

ニャームコ

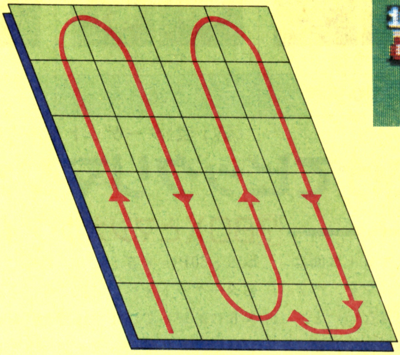
どの面でも同じ座標から同じ方向へ移動を開始し，フィールドを蛇行（だこう）行進します。

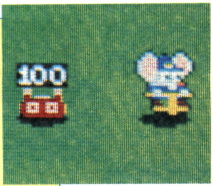
15マス跳ぶごとに座り込んで12呼吸分（速い呼吸８回＋遅い呼吸４回）の休息をとって息を整え，また動きだすのです。

また，この休息中ニャームコはまったくの無防備なので，マッピーが逆に上から踏みつぶすことができます（100Pts）。ニャームコは，つぶされてもつぶされても立ちあがって再度跳びはじめて，また15マスごとに休息をとるので，この100Ptsラッシュはご先祖様の出現まで繰り返すことが可能。

なお，前作のようにニャームコがターゲットのうしろに隠れるといったフィーチャーは存在しません。

《第２図》ニャームコの行動パターン





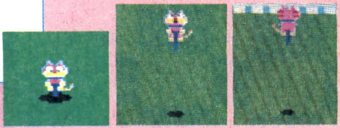
▲んぶ!!つぶしが気持ちいい。マッピーはニャームコにダメージを与えた

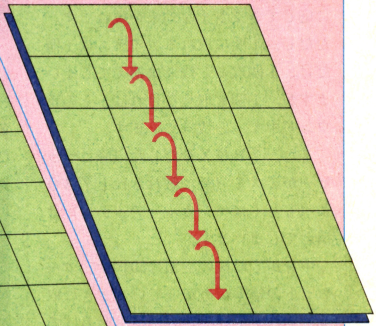
ミューキーズ

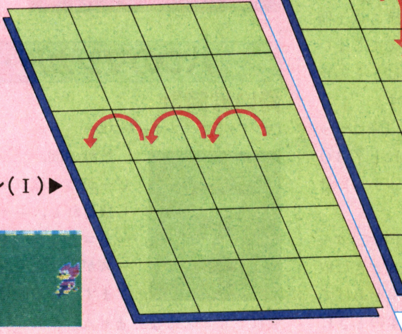
フィールドを縦に往復運動するタイプと横に往復運動するタイプの２種類がいます。

ラウンド・スタート時は必ず左方向か下方向に進みはじめる性質を持っていますが，スタート時，すでにフィールド左端にいる横移動タイプと下端にいる縦移動タイプに関してはこの限りでありません。

《第4図》ミューキーズの行動パターン(Ⅱ)縦移動タイプ







《第3図》ミューキーズの行動パターン(Ⅰ)▶
横移動タイプ

ターゲットの取りかたが高得点への道

ターゲットの紹介と取りかた

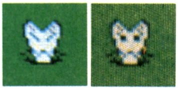
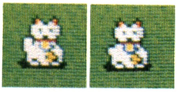
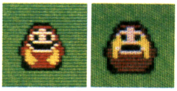
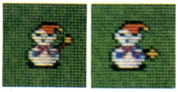
ターゲットは4種類のものが各2個ずつ，計8個あります。これらを全部取るとその面はクリアです。

一つターゲットを取ると，同種類のもう一つのターゲットが「おいでおいで」をします。これを取ると得点が2倍になり，さらにこれを続けると，3倍，4倍，5倍と倍率があがっていきます。

「おいでおいで」をしているターゲット以外のターゲットを取ると「おいでおいで」をしていたターゲットは止まり，そのターゲットには倍率は付きません。

また，八つのターゲットをA，A’，B，B’，C，C’，D，D’としたとき，A－A’と取って×2にした後，B，もしくはB－Cと取ってからD－D’と取ると×3は付きますが，B－C－B’，もしくは，B－C－B’－C’と取ってからD－D’と取っても，×2にしかなりません。つまり，ペアとペアの間に順番の崩(くず)れた1ペア分を狭むと倍率はあがらないということです。

実例※(　)内は得点
例1：きつね(10Pts)－きつね (10×2Pts) －招き猫 (20Pts)－ダルマ(30Pts) －雪ダルマ (40Pts)－雪ダルマ(40×3Pts)
例2：きつね (10Pts) －きつね(10×2Pts) －招き猫 (20Pts)－ダルマ (30Pts) －招き猫 (20Pts)－雪ダルマ(40Pts)－雪ダルマ (40×2Pts)

ターゲット	 きつね	 招き猫	 ダルマ	 雪ダルマ
得　点	10	20	30	40

《第1表》ターゲットと得点表

あけてビックリマジカルBOX

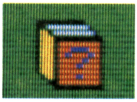
?BOXとマジカル・アイテム

4n＋1面はきつね，4n＋2面は招き猫，4n＋3面はダルマを，ペアで取る（連続で取る必要はない）と，フィールドに?BOX（びっくり箱）が出現します。出現位置は常に画面の左から7マス目，上から3マス目です。その上にホップすると中から8個のマジカル・アイテムが飛びだし，フィールドをミューキーズのように縦方向もしくは横方向に各々バラバラにはね回ります。

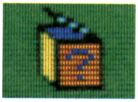
このときマッピーが取ったアイテムに応じてさまざまな効果が現れます。ただし，1度に取れるアイテムは1個だけ。1個取ると残りは消えてしまいますが，1個も取らなければ，そのラウンド中ずっと残っています。

また，?BOXをだした以降にマッピーがミスる（敵に触れる）と?BOX（もしくはマジカル・アイテム）は消えてしまいます。

中身がでた後の空箱は50Ptsで，ターゲットの倍率があがっているときに取るとそれを受けてさらに倍率をあげてくれます（例：それまで×4のときに取ると50Pts×5となり，さらにつぎのターゲットをペアで取ると，それは×6にあがっています)。また,「おいでおいで」をしているターゲットがいるときに取っても「おいでおいで」が止まることはありません。



▲これが?BOX。残しちゃ大損だよ



▲空(から)になった?BOX

◀箱が開いた！奇跡を起こせ！ちがうってゆーに

◀アイテムが散ってしまった後。アイテムの散りかたはランダムだ

八つのマジカル・アイテムとその効果

青い砂時計

（サンドグラス・オブ・ポーズ・ブルー）

数秒の間，マッピーが時の流れから抜けだし，ニャームコとミューキーズが動かなくなります。この間は触れてもミスになりません。

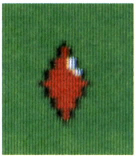
ピンクの砂時計

（サンドグラス・オブ・ポーズ・ピンク）

青い砂時計とほぼ同じですが，こちらのほうが少し効力が弱く，ニャームコを止めることはできません。

赤いダイヤ

(ダイヤモンド・オブ・ルーレット・レッド)



取ると一時プレイモードから抜けだし，画面に3ケタの数字が回りはじめます。ボタンを押すと数字は止まり，そのとき表示された数字がそのままボーナス・ポイントになります。

▲赤ダイヤでスロットマシンが！

黄色いダイヤ

(ダイヤモンド・オブ・ルーレット・イエロー)

赤いダイヤとほぼ同じですが，こちらのほうが少し安く，回る数字は2ケタです。

▲黄ダイヤは2ケタのスロットマシン

赤いハート

(ハート・オブ・カウンターアタック・レッド)

パワーエサです。一定時間ニャームコとミューキーズが発光するので体当たりでボーナス点を稼いでください。

ただし，発光中でも休息しているニャームコは一律100Pts（踏みつぶした点数）です。

オレンジのハート

(ハート・オブ・カウンターアタック・オレンジ)

赤いハートとほぼ同じですが，こちらのほうが少し効力が弱く，ニャームコには効き目がありません。

《第2表》ハートを取って敵を倒したときの得点

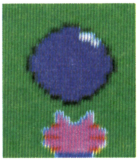
数	1	2	3	4	5	6	7	8～
得点	10	20	40	80	160	320	640	765

▶爆突！マッピー・フルパワー！赤ハートで熱いクラッシュ・ウォーズがはじまる

ただし，ラウンド3のみ例外で，[?]BOXを開けると中から「M・A・P・P・Y」の5文字が飛びだし，マジカル・アイテムと同じように画面を跳び回ります。これをすべて取るとマッピーが1匹EXTEND(1UP)します。このゲームには，EXTENDは後にも先にもこれ1回のみで，規定スコア到達によるEXTENDも存在しません（設定変更をしてもこのことは変わりません)。

紫のボール

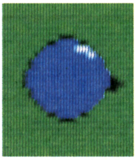
(パープルボール・オブ・スローモーション)



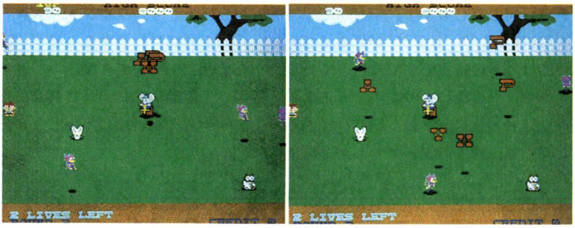
一定時間ミューキーズの動きが遅くなります。ニャームコには効き目がありません。

青いボール

(ブルーボール・オブ・ブランク)



スカ！ハズレ。取ると腹が立つ。他のマジカル・アイテムを消してしまう力だけはあります。



▶マッピーはストックが0になるまでは，どんな試練にも耐えるタフな勇者だ！でもEXTENDしとこうね

フィールドは昼，夕，夜と変化？

ラウンド構成

このゲームは4面を1周期として，4n＋1面は横9×縦6マス，4n＋2面は横13×縦6マス，4n＋3面は横16×縦6マスの広さのフィールドから成っており，4n面にボーナス・ラウンドがあります。

全31面をクリアするとエンディング・メッセージが流れ，ゲーム・オーバーとなります。

また，4n＋1面は昼，4n＋2面は夕方，4n＋3面は夜といったような配色になっています。

ボーナス・ラウンド

ボーナス・ラウンドの風船

赤風船

ボーナス・ラウンドでは，これをできるだけたくさん取ります。

ニャームコ風船

ボーナス・ラウンド中に何度か出現する高得点キャラ。

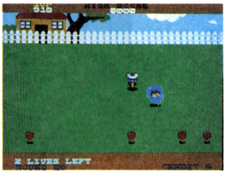
4n面（4，8，12…）はボーナス・ラウンドです。

ボーナス・ラウンドBGMが流れ，画面が右から左へスクロールしていくので，ノーマル・ステージと同じ操作（4方向レバー＋加速ボタン）によって，フィールドに散らばる赤い風船とニャームコ風船をできる限りたくさん取ってください。多く取るほど風船1個あたりの配点は高くなります。

BGMが終わったとき，ボーナス・ラウンドは終了となります。また，マッピーが画面左端もしくは右端に行き過ぎて画面外にでてしまうと，その時点でも，ボーナス・ラウンドは終了となります。ただし，マッピーのストックが減ることはありません。

時間内に赤風船は約60個前後出現しますが，配置が決まっているのは最初の16個のみで，その後の出現座標は，それまでにどんなパターンで赤風船を取ってきたかによって変化してゆきます。ただし，どんな取りかたをしても絶対にすべての風船は取りきれない配置になっているので，できる範囲でもっとも多く風船が取れるようにしてください。

加速ボタンを押しっ放しにしておくことと，ムダなルートはたどらないことが原則です。



◀ボーナス・ラウンド！傷だらけのランナー・マッピーには前進あるのみ

◀ボーナス・ラウンドの結果発表。EARNINGSとは「かせぎ高」です。

《第3表》ボーナス・ラウンドの風船の配点

個　数	1～8	9～16	17～24	25～32	33～40	41～
得　点	11	22	33	55	111	222

※ニャームコ風船は一律500ptsです。

HURRY UP!

ラウンド・スタート後，しばらくすると〝HURRY　UP！〟と警告がでて，ミューキーズとニャームコの動きが速くなります。さらに一定時間たつと無敵のご先祖様が出現してマッピーを追い回しはじめます。

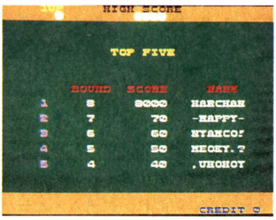
〝HURRY　UP！〟がでるまでの時間は，その時点ですでに取っているターゲットの数によって決まります。ラウンド・スタート後，約48秒経過した時点で，残りのターゲットが2以下の場合，〝HURRY　UP！〟になり，48秒の時点でターゲットが3以上残っていた場合は，2以下になった時点で数秒以内に〝HURRY　UP！〟がでます。もしくは残りのターゲット数が3以上でも，ラウンド・スタートから約1分40秒経過すると必ず〝HURRY　UP！〟がでます。

ご先祖様は常に〝HURRY　UP！〟から約24秒後に出現します。

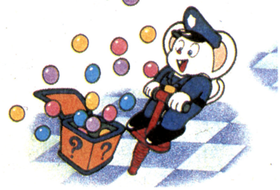
▲〝HURRY　UP！〟早くしないとご先祖様に〝激的再会〟!!

ハイスコア・ネーム登録

ゲーム・オーバーの時点で，そのスコアがベスト5に入っていると，ハイスコア・ミュージックが流れ，ネーム登録（7文字）ができます。



▶トップ5の初期設定。5位のNAMEでピンと来る人はナムコ通だね



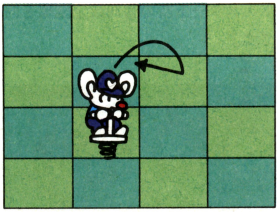
テクニックあれこれ

空中制御

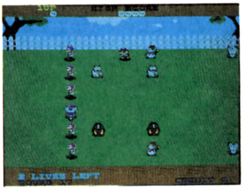
ホップ中にレバーを反対方向に入れると元の場所にもどれます。

このテクニックがとくに重宝されるのは，ミューキーズが，その進行方向に対して横2列以上並んで行進しているのをかわすときです。横に並んで進むミューキーズのすき間を抜けるときにこのテクを使うのです。

慣れてしまえばタイミング取りもいたって簡単です。加速ボタンは使わずにやりましょう。

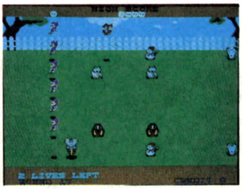


〈空 中 制 御〉



◀サッと軽やかに空中反転。タイミングさえ覚えれば，フフン♥どうかな？

▶FORMATION ATTACK!…一列に並んだミューキーズをかわすには…



◀ほうら、ほうら、かわしてるでしょう。わかったかな？

ターゲットを取る順番

これはテクというほどのものではありません。ターゲットを取る際，もっとも得点効率をよくするには以下の順番しかありません。

※(　)内は得点

きつね（10）ーきつね（10×２）ー招き猫（20）ー招き猫（20×３）ーダルマ（30）ーダルマ（30×４）ーカラになった?ＢＯＸ（50×５）ー雪ダルマ（40）ー雪ダルマ（40×６）

注１：これは当然途中で?ＢＯＸを開けてあるという前提条件のもとで書かれています。

注２：ただし，空の?ＢＯＸだけは，２個の雪ダルマの間で取っても問題ありません。

▼ターゲットは順番に取ろう。まずキツネの10Pts

▶続いてキツネの片われ。×2だ！

▶ペアが呼んでる！う〜ん×4だぜ

▶ミューキーズをかわして招き猫

▶忘れるな！?ＢＯＸも倍率を高めてくれるぞ！50Pts×5＝250Pts！

▶その下にもう一体の招き猫

▶最後は雪ダルマ。溶けちゃやだよ

▶ハイ、ダルマで30Pts

▶40Pts×6でしめくくり

マジカル・アイテムの取りかた

まずはBOXから飛びだした直後に，誤って取りたくもないアイテムを取らないようにしましょう。

基本的に，取る価値のあるアイテムは，赤いダイヤと赤もしくはオレンジのハートの3種だけといってよいでしょう。

あくまで目安に過ぎませんが，赤いダイヤなら最高999Ptsまで取れる可能性がありますが，ハートによってそれを越える点数をだすためには7匹（合計で1,270Ptsになる）以上の敵を倒す必要があります。

したがって，7匹以上の敵を倒す自信のあるラウンドではハートを，無理だと思ったら赤いダイヤを取れば大体まちがいはないでしょう。

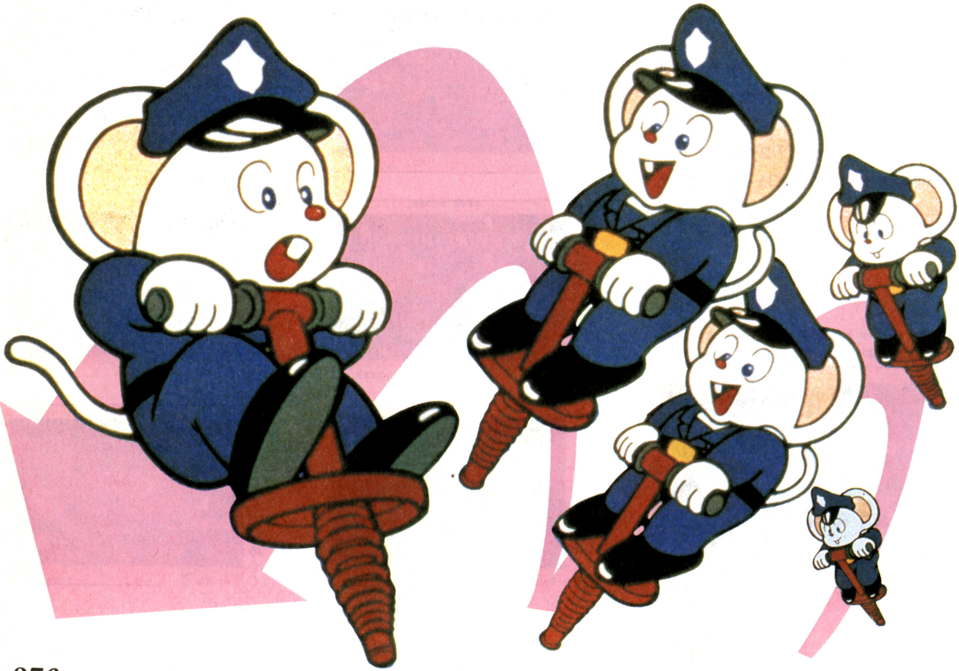
もちろんその他のアイテムをうまく活用する，あなただけの攻略パターンを考えてみるのもよいでしょう。

ハートで倒した敵は，一定時間後復活しますが，その出現座標は各ラウンド・スタート時の初期設定座標と同じです。

▲ハートを取って大逆転！ここではキミの追いかけ能力が必要とされるぞ！追って追われて，はマッピーの基本さ！

ホッピング・マッピー㊙事項？

ホッピング・マッピーに入っている音は何種類かと聞かれて，「13種類だ！」と答える人が多い。たしかに使われている音は13種で，マッピーのようにゲームに使われていない音はない。だからゲーム・センターなどで，ゲーム台のテストをしている所なんかにでくわしても，とくに珍らしい音が聞けるわけではないので，じゃましないようにしようね。



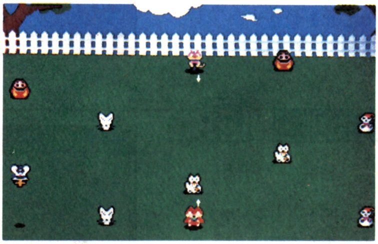
ホッピングマッピーラウンド・マップ

このゲームは，こういうパターンでなければクリアできない，というか所はないのであまり込み入った攻略法はあえて書きません。マップの横の説明文は，ひと言ふた言程度になっています。マップ上の矢印はラウンド・スタート時に，それぞれのミューキーズが進む方向です。

※M＝その面のミューキーズ数
T＝その面でマジカル・アイテムを出現させるターゲット

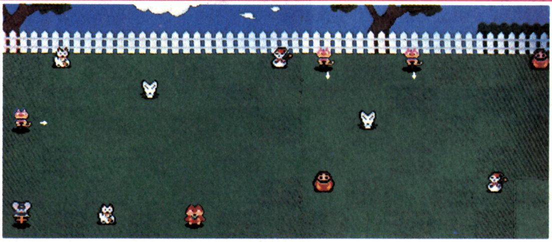
ROUND 1

M＝1
T＝キツネ
親切すぎるほど簡単な面だ。
①ターゲットは順番に。
②マジカル・アイテムは赤いダイヤ。
③真剣に高得点をねらうなら,ターゲットを三つ以上残してニャームコを踏みまくる。それだけ守れば十分。
ニャームコは常に上に進みはじめ，まず左へと曲がります。よって以後の面では，ニャームコの矢印は省略します。

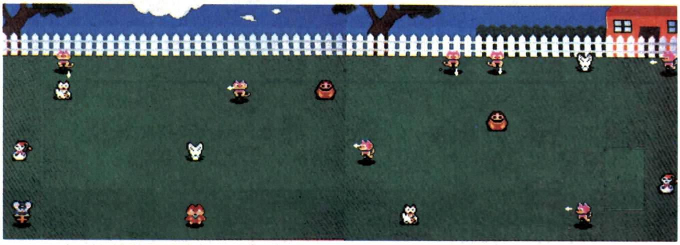


ROUND 2

M＝3
T＝招き猫
2面から画面がスクロールする。スクロール外から現れた敵にゴッツンコしないでね。



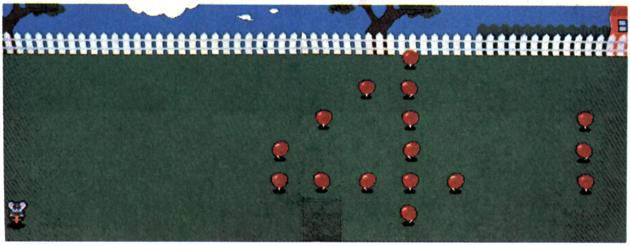
ROUND 3



M＝7
T＝ダルマ
ミューキーズの数がいきなり増えるけど，とくに問題もない。
ただし，この面は一生一度のEXTEND面。?BOXを必ずだして確実にM・A・P・P・Yを取ろう。うっかり死んでしまってEXTENDをのがしたときの虚(むな)しさは，ほとんど言葉に表せません。

ROUND 4

BONUS★ROUND



さあ最初のボーナス・ラウンドだ！
赤風船が4の形を示している。これはラウンド4だから？う～ん安易だ。
とにかく画面左右へのスクロール・アウトには注意して，加速ボタンは押しっ放しがいいよ。

ROUND 5

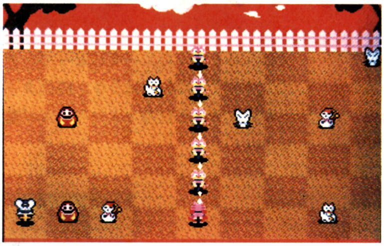
M＝6

T＝キツネ

縦移動型ミューキーズが縦一列に並んでるなんてラッキー面！

タイミングを合わせれば，どのY座標からでもミューキーズの向こう側に抜けることはできます。

ここは赤いハートで快感を味わおう。



ROUND 6

M＝9

T＝招き猫

ミューキーズ同士の交差が増えてゲームらしくなってくる面。

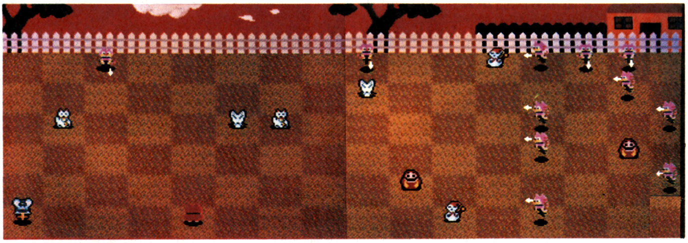
無理をせず，ミューキーズの来ない安全地帯を見極めて1個ずつターゲットを取っていこう。

ROUND 7

M＝11

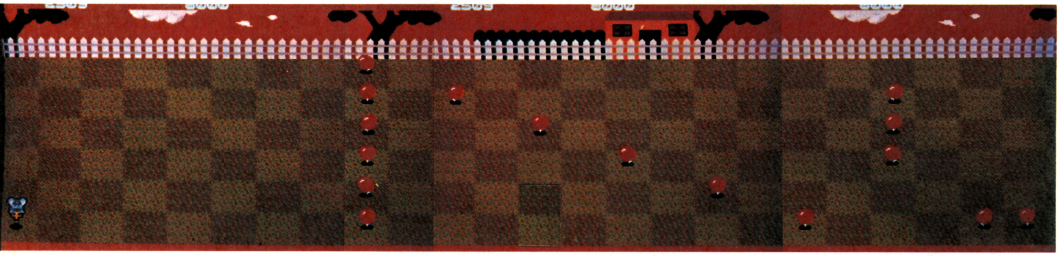
T＝ダルマ

こんな経験はじめてさっ。何がはじめてかって，マッピーの絶対安全地帯（ミューキーズが絶対に来ない場所）のないはじめての面なのさっ。



ROUND 8
BONUS★ROUND

最初の6個はきれいに下から取っていけるね。それからこの面に限らないけど，ときどき風船が2個重なっている場合があるのでよく注意しよう。

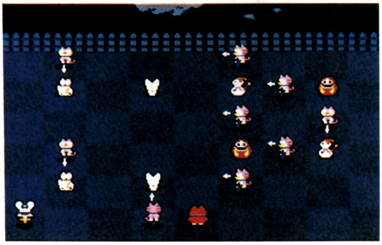


ROUND 9

M＝9
T＝キツネ

最下段が安全地帯だから慣れない人はそこで様子を見よう。

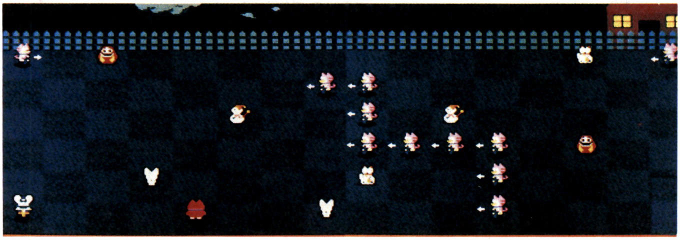
こんな狭い庭にこれだけ数がいるとうっとおしいな。こういうのを猫の額(ひたい)ほどの庭という。



ROUND 10

M＝10
T＝招き猫

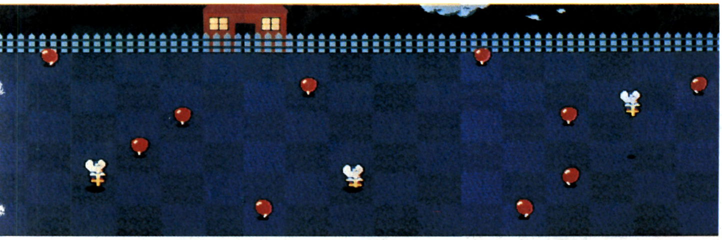
何がいやだってターゲットを順番に取るために，やたら行ったり来たりしなければいけない面。



ROUND 11

M＝11
T＝ダルマ

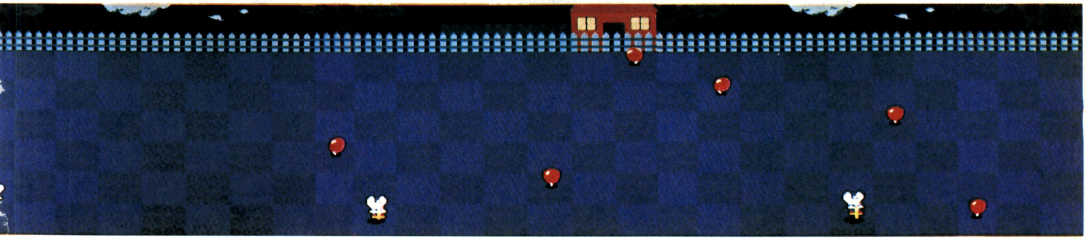
さあ，空中制御の必要な面がきたぞ。どうしてもできなきゃ，この面はまだ最上段に逃げる方法もある。



ROUND 12

BONUS★ROUND

たとえどんな取りかたをしても，風船がまばらで数が少なく，どうしても多くはかせげない面だ。ニャームコ風船は絶対に取りのがさないように！



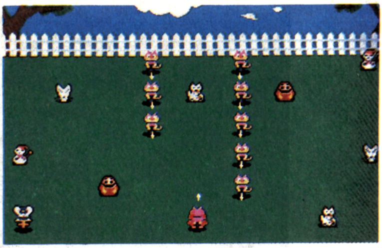
ROUND 13

M＝9

T＝キツネ

へ～ッヘッヘッ，そんなに俺に食べてほしいのかなってぐらい明らかに赤いハートでキメるための面。

真ん中の招き猫を取るタイミングだけちょっと気をつけて。

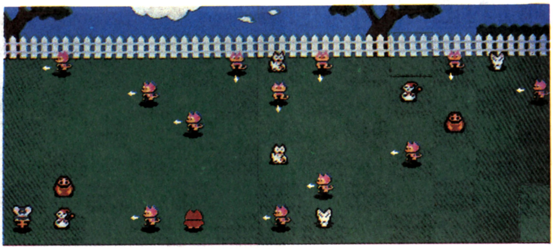


ROUND 14

M＝12

T＝招き猫

ちょっとミューキーズの時間差攻撃がうっとおしくなってきたけどだいじょうぶ，だいじょうぶ。



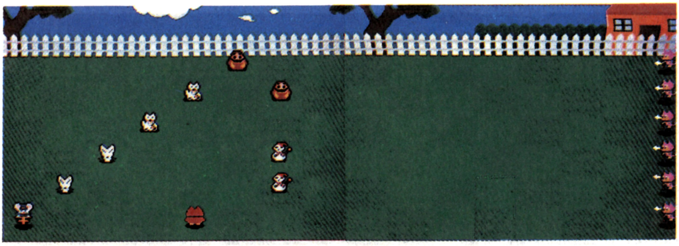
ROUND 15

M＝6

T＝ダルマ

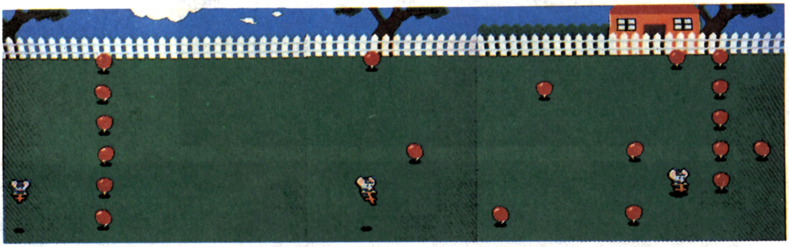
ミューキーズが進行方向に対して横一列。これは空中制御でかわしたいところだ。

でも，ミューキーズがこっちに来るまでに速攻でクリアすることも可能。



ROUND 16
BONUS★ROUND

最初の６個は速攻で下から順に全部取れるよ。けっこうかせげる面だけど，複雑な配置なので最良パターンを見つけるのはひと苦労！



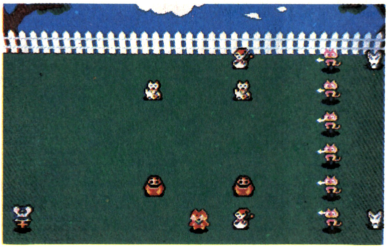
ROUND 17

M＝6

T＝キツネ

今度は速攻クリアは無理。

一応書いておくと空中制御を使わなくとも単にタイミングを見てミューキーズのすき間を抜けることも可能。

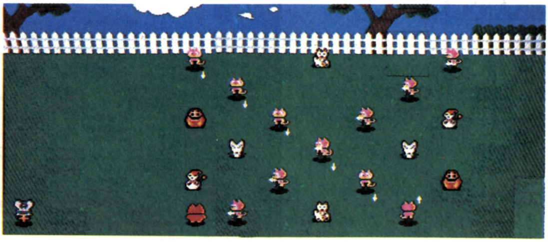


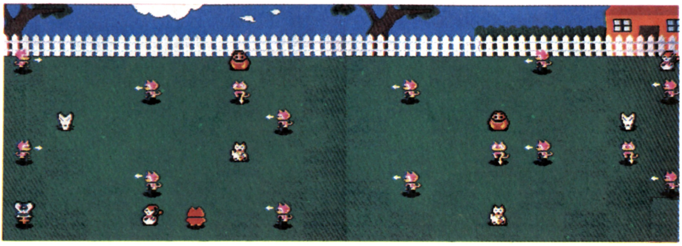
ROUND 18

M＝12

T＝招き猫

X字クロス面。縦移動も横移動も1マスおきに動いているというのは案外くせもの。



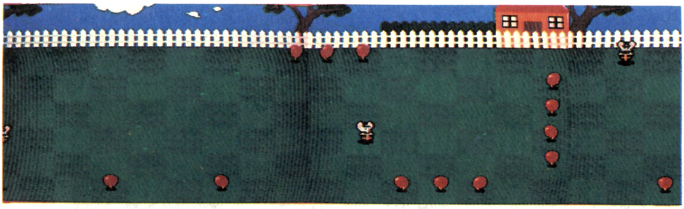


ROUND 19

M＝14

T＝ダルマ

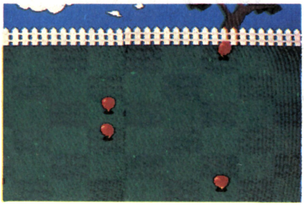
ミューキーズ同士の間隔はあいているけど絶え間がない。忙しや。



ROUND 20

BONUS★ROUND

風船が最上段と最下段にかたよっているかなり陰険な面。一歩動きまちがえると致命傷になっちゃうぞ。



ROUND 21

M＝9
T＝キツネ
　こ，これは…。かわしては取って，かわしては取るしかないでしょう。

ROUND 22

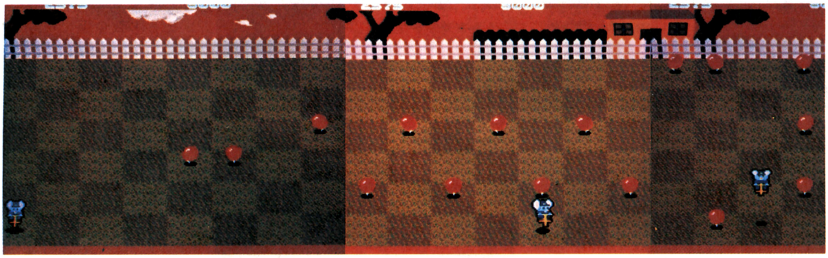
M＝14
T＝招き猫
　２段構えの時間差攻撃。間をくぐった…と思ったら，また，つぎの列の間をくぐって抜けなくちゃいけないぞ。

ROUND 23

M＝15
T＝ダルマ
　横一列の２段構え！と思いきや，下から２段目が歯が抜けたように１匹抜けている。ここを使えばより一層楽にプレイできる。
　しかし，右のほうにポツンといる１匹はほとんど意味がない。

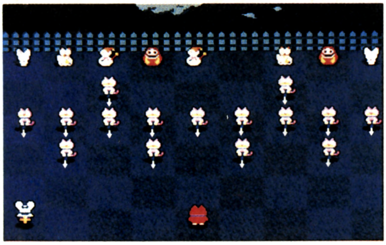
ROUND 24
BONUS★ROUND

　非常に取りずらい，イライラさせられる面。パターンを作ってしまえばいいのだけど…。



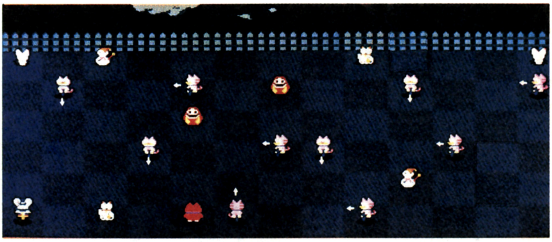
ROUND 25

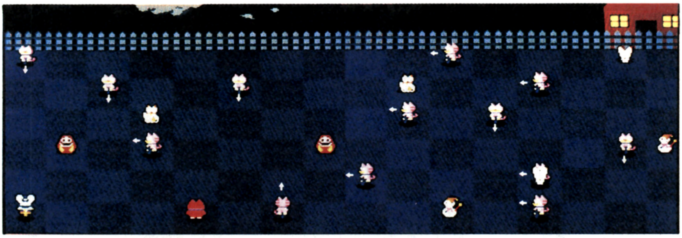
M＝15
T＝キツネ
?BOXを出現させて，開けるのはいいんだけど，その後思いどおりに赤いハートなんか取れるかどうかが問題だろう。



ROUND 26

M＝10
T＝招き猫
これといって特徴のない面。むずかしいわけでもないのでのんびり楽しんでください。



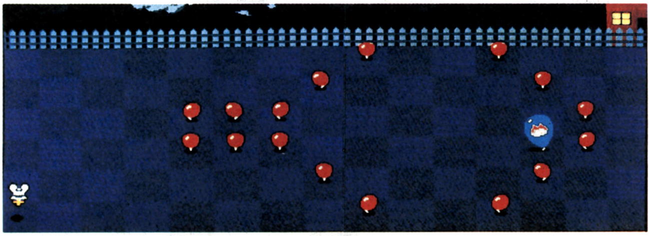


ROUND 27

M＝13
T＝ダルマ
ミューキーズの並びかたが無秩序という感じの面。下２段に並んで横移動している２匹のミューキーズが何となくイヤだな，という程度。

ROUND 28
BONUS★ROUND

さあ最後のボーナス・ラウンドだ！
最初の16個は全部取れないので，上半分をねらうなどするといいね。
そのあとはかなりかせげるので，心おきなく取りまくろう。



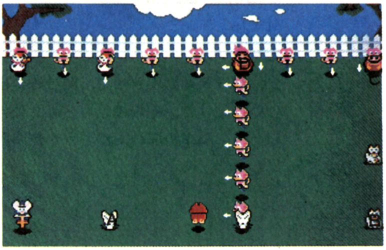
ROUND 29

M＝15

T＝キツネ

あえてホッピング・マッピー全面中もっともむずかしい面を選べと言われれば，この面になるでしょう。そこでこの面だけ一例として確実なパターンを教えましょう。

まず，A点で右と上からくるミューキーズをよけ，加速してキツネと招き猫を順に取ってしまい，B点で左と上からくるミューキーズをよけ，そこから縦移動型ミューキーズをピッタリ追いかけ，C点でもどってきたミューキーズをかわし，ダルマを二つ取ってD点で左からくるミューキーズをよけます。あとはそのまま左へ進めば雪ダルマを取ってクリアできますが，挑戦意欲のある人は?BOXを開けてみてください。アイテムの飛び散る方向はランダムなのでパターンは作れません。念のため。

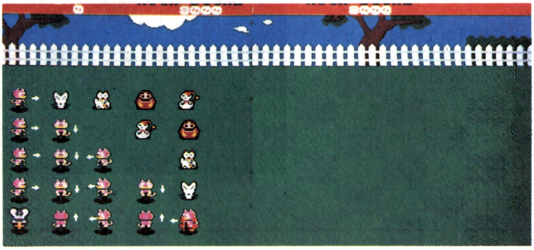


ROUND 30

M＝14

T＝招き猫

おーっと，いきなり袋のねずみか!? しかし，“窮鼠(きゅうそ)猫をかむ”，ともいいます。とりあえず，すぐ上へ逃げれば安全。あとは楽勝だけど，この面はハートを取っても敵が発光しません。赤ダイヤを取りましょう。



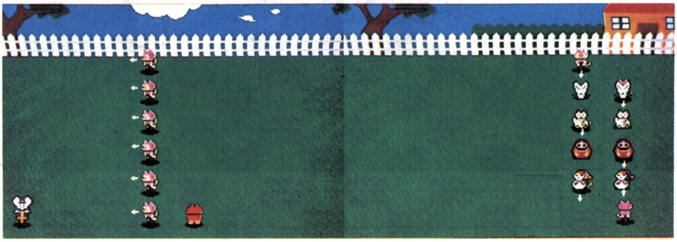
ROUND 31

M＝12

T＝ダルマ

さあ最後の戦いだ！　最終面は当然巨大なボス・ニャームコが出現して100発ぐらい弾を撃ち込めば大爆発…なわけはない。

まず，6匹が一列に攻めてくるのをかわして右へ行くと，やっぱり6匹のミューキーズがターゲットを守るように縦移動しているのでサクサク行こう。



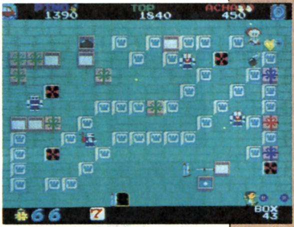
◀最終面クリアメッセージ画面

ENDING

ホッピング・マッピーは，あまり目立つことのないゲームでしたが，難易度も低く，いくつかのルールを覚えれば誰でも楽しめ，全面クリアも容易なゲームです。ほとんどプレイしたことのないあなたにも，この純粋なコミカル・キャラクター・ゲームを一度味わってほしいな，という想いを胸に，ホッピング・マッピーの解説を終わらせていただきます。

TOYPOP®

トイポップ



わんぱくピノとおてんばアチャが画面狭しと大活躍！

メルヘン・ゲーム「トイポップ」は，かわいいキャラクターと高いゲーム性を合わせ持ったナムコの大傑作です。

とくにランダム処理の見事な盛り込みかたと，２人同時プレイの内容の濃さは筆舌につくしがたいものがあります。

また，メインＢＧＭ，全面クリア・ミュージック，ハイスコア・ミュージックなどサウンド面での完成度の高さも忘れることはできません。

一つ残念なことは，このゲームの素晴らしさを理解してくれたプレイヤーが大変少なかったことです。これからでもかまいません。あなたもトイポップ・ワールドに足を踏み入れてピノやアチャといっしょに遊んでみませんか？

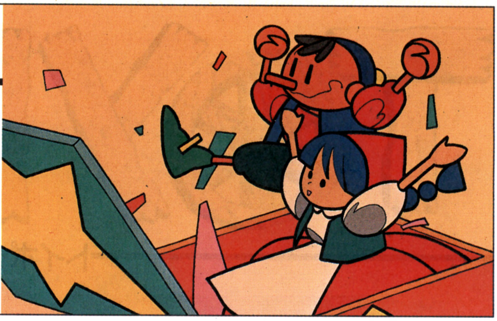
発売年月：1986年４月

ストーリー

とらわれた仲間のおもちゃたちを救いに魔女の城に向かって行ったピノとアチャ。

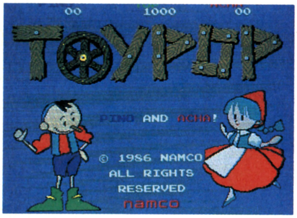
魔女は魔法を使って，悪の心を持つコピーおもちゃを仕向けてきました…。

これは子供たちが寝静まったあとの，おもちゃの世界のお話です——。



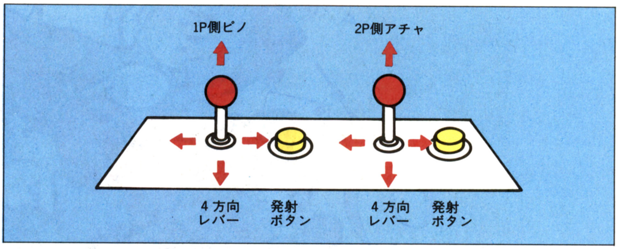
基本ルール

4方向レバーで主人公ピノ（2人用はアチャと同時プレイ）を操作して，ボタンで弾を撃って（2連射が可能）敵を倒しながら，とらわれのハートを救いだして出口の扉から脱出するゲームです。



ピノ（アチャ）は，敵の攻撃を受ける(敵に直接触れたり，敵弾に当たる）と上着が脱げて下着姿になってしまいます。この状態でもう一度攻撃を受けると1ミスになり，持ち数が1人減ります。

持ち数がなくなるか，最終面をクリアするとゲーム・オーバーになります。



《第1図》操作方法

面構成

このゲームでは1面，2面…をBOX1，BOX2…と呼びます。

8の倍数面はBONUS　BOX(ボーナス・ステージ）です。

（8n－1面）は「魔法使い」という小ボスが登場します。

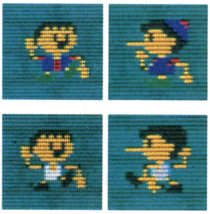
最終面（BOX44）は，「魔女」との一騎討ちとなり，これをクリアすると感動のエンディングとなります。

キャラクター・インフォメーション

元気いっぱいの主人公PINOとACHA

PINO(ピノ：1P側)

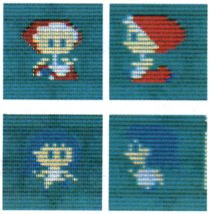
キッシ爺さん入魂の木製人形。幼年期をミラノ・サーカス団で過ごす。運動神経抜群だがニンジンは大の苦手である。



ACHA(アチャ：2P側)

イッコ先生の1人娘。コペンハーゲン生まれのアルプス育ち。甘い物とピノが大好きな明朗活発な女の子。

可愛いおさげがチャーム・ポイント。



ピノとアチャのちがい

2人の間には数か所の能力のちがいがあります。

①弾の射程

ピノは8ブロック先まで弾が飛びますが，アチャは半分の4ブロックしか飛びません。

②弾のスピード

アチャのほうがピノより弾にスピードがあります。

③足の速さ

ピノのほうがアチャより足が速い。

敵キャラクター

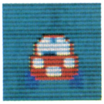
兵隊(10pts)

動きも遅く，飛び道具も持っていません。ただし，主人公をねらって絶えず動き続けているのが特徴です。

また，主人公を追うときは常にY座標を優先してきます。これは基本的にすべての敵に共通した性質です。

クルマ(20pts)
別称：カー，クルマン

移動スピードが少し速いことを除けば，兵隊とまったく同じ動きをします。

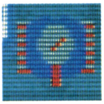
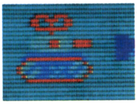


タンク(30pts)

移動スピードそのものは遅いのですが，主人公を察知するとその方向に素早く反転することができます。

また，砲弾を撃ってきますが，これは一定距離に達するか，ブロック等の障害物に当たると破裂し，小さな爆風を起こします。これに主人公が触れてもミスになる（上着を着ていれば脱げて下着姿になる）ので注意してください。

また，タンクに対応する武器の「爆弾」は破裂の際，広範囲に爆発煙が広がる性質を持っています。これはボックスを速く開けていくときなどに役立ちます。

フーセン(50pts)
別称：ドムドム

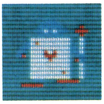
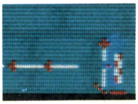
ブロックやボックスなど，画面上のいかなる障害物をも無視して移動することのできる，とても厄介(やっかい)なキャラクターです。

また，画面外（上部のスコア表示部や下部のタイマー表示部など）を移動することもでき，ときには画面の反対側にワープしてくることもあります。

トランプ(40pts)
別称：トランプマン

左右にウロウロしていて，主人公を察知すると一直線に向かってきます。

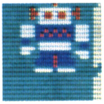
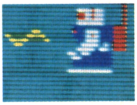
槍(やり)を撃ってきますが，最高3連射してくるので要注意です。

ロボット(40pts)

移動スピードは遅く，ときどき一時停止して高速のビームを1発撃ってきます。

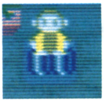
また，ロボットに対応する武器の「電気」は，他の敵をシビれさせて一時的に足止めすることができます。

サル(40pts)
別称：オサル

フェイントをかけるように前進，後退を繰り返し，トリッキーな動きでプレイヤーを眩惑(げんわく)させます。

1発ずつですが，弾も撃ってきます。



特殊敵キャラクター

魔法使い(5,000pts)
別称：マホウ，ヤラレタ

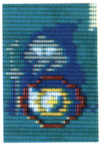
8n－1（7，15，23…）面に出現する小ボス的存在。

これを倒すにはつむじ風か星弾が必要ですが，それらは何面か前から準備しておかないと使うことができません（このことに関してはあとでくわしく解説します）。

魔女(20,000pts)

最終面に登場するこの城の主です。

超高速の弾を連射してくる強敵ですが，八つのハートによって倒すことができます（これについてもあとでくわしく解説します）。



フィールドに配置されているその他のもの

ブロック

撃っても壊せません。迷路の仕切りの役割を果たしています。

ビン

この中に救うべきハートが隠されています。ハートが隠れていても中身の見えないビンもあれば，ハズレの空(から)ビンもあります。

◀1回撃つとビンが壊れて中のハートが取れます

◀1回撃つと中身が見え，もう1度撃つとビンが壊れます

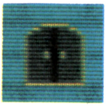
ハート

1面につき四つ，ビンの中にとらわれています。ビンを壊して主人公が触れると扉に向かって飛んでいきます。

一つ50ptsです。

扉

ハートが一つ飛んでくるごとに徐々に開いていきます。四つのハートで完全に開きます。開いた扉に主人公が入るとそのBOXはクリアです。2人用のときは，ピノとアチャの2人とも扉に入らなくてはいけません。



また，扉は障害物にはなりません。

敵出現口

模様がクルクル回ってから敵が出現してきます。これはブロックの上にあり，敵が出現し終わるとただのブロックにもどります。

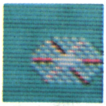
敵は画面上寄り（Y座標が大きい）の出現口を優先してつぎつぎと出現してきます。Y座標が等しい場合は画面左寄り（X座標が小さい）を優先します。

ニセ・ブロック

一見するとただのブロックですが，1回撃つと空(から)ボックスになります。

ワープゾーン

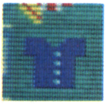
画面の右端にあり，ここに入ると左端にワープできます。BOX6と7にしか存在しません。



服

特定の面でボックスの中に隠されています。ピノの服は青，アチャの服は赤で，下着姿のときにこの上を通過すると服を着ます。

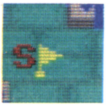
あまり長い間下着姿のままでいると風邪(かぜ)をひくことがあります…というのはウソです。



スペシャル・フラッグ

このゲームのエクステンド方法は少し変わっていて，規定のエクステンド・スコアを越えたつぎの面がスタートしたときにスペシャル・フラッグが画面上どこかに出現します。これを取ってはじめてエクステンドします。したがって2人プレイの際はうまく残り数の少ないほうにエクステンドさせることもできます。

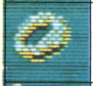
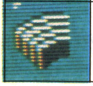
なお標準設定は，EVERY15,000ptsです。



ボーナス・ポイント・キャラ

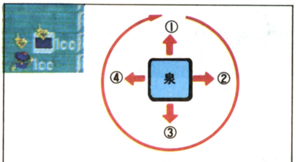
お菓子

ときどきボックスの中に入っています。4種類ありますが，どれがでるか，どこにでるかはランダムです。

	キャンディ	50 pts
	ショート・ケーキ	100 pts
	ドーナツ	200 pts
	バーム クーヘン	300 pts

ダイヤの泉

一見するとただのボックスですが，1回撃つと点滅しながらダイヤが四方に16個，つぎつぎと飛びだします。1個につき100pts，計1,600ptsの非常に大きな得点源です。



ダイヤは第2図のように上方からはじまって時計回りに飛びだしていきます。
ただし，泉の四方いずれかに障害物があった場合，残りの方向からダイヤがでます。

《第2図》ダイヤのでる順番

定石としては敵を全滅させてジャマ者がいなくなったところでゆっくりと取りはじめるのがよいでしょう（ただし，このときハートを全部取らないようにしましょう。さもないとご先祖ブロックが始動してしまいます）。

これもあくまで定石なので例外的なものもあれば，アクシデントも多々あります。

また，2人プレイ時に泉を取る役はピノにやらせるのがよいでしょう。なぜなら，ダイヤがつぎつぎに飛びだしていくスピードよりアチャの移動スピードのほうが，わずかに遅いのでよほどいいタイミングで回りはじめないと取り逃がす可能性が高いからです。

これがゲームプレイの基本だ

敵おもちゃと武器の関係をつかもう

トイポップには総勢9種類の敵キャラが登場しますが，倒すためにはそれぞれ有効な武器が決まっていて，まちがった武器で撃っても効きめはありません。

BOX1がはじまったとき，ピノ(アチャ)は「白弾」という武器を持っていますが，これだと「兵隊」というもっとも格が低いザコしか倒せません。そこで画面上に配置されているボックスを撃って開けていきましょう。

ボックスは1回撃つとふたが開いて中身が見えるようになります。そこでさらに撃つと完全に壊れて中に入っている物を取ることができます。

中には武器をはじめとするさまざまな物が隠されています。

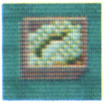
ボックスから武器（チェンジ・ターゲット）を見つけたら，その上を通過することによって，つぎつぎと武器を持ち換えることが可能です。

現在装備している武器の種類は，画面左上（2P側は右上）に表示されます。

また，各面に隠されている武器の数と種類はそれぞれ決まっていますが，配置はランダムです。このためにゲームをパターン化できないところにトイポップのおもしろさがあります。

敵と有効武器の関係は**第1表**のとおりです。

◀ボックスの初期状態

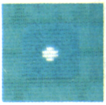

◀1発撃ち込むと中身が見えるようになる

◀もう1発撃つとボックスが壊れて中身が取れるようになる

武器アイテム一覧

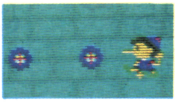
白弾

最初に持っているのがこれ。兵隊しかやっつけられない。



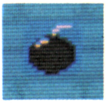
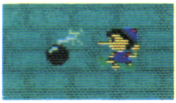
タイヤ

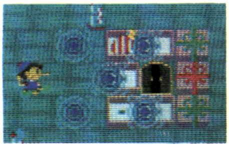
兵隊とクルマに有効。



爆弾

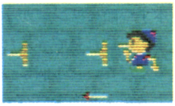
兵隊とタンクに有効。爆発範囲が広い。


▲「爆弾」は爆発が広範囲にわたる

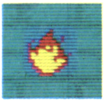
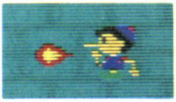
画びょう

兵隊とフーセンに有効。



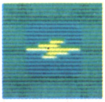
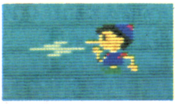
火

兵隊とトランプに有効。

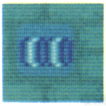
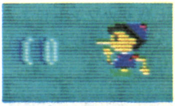
電気

ロボットを倒せる。他の一般キャラを足止めできる。

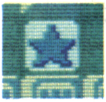
超音波

兵隊とサルに有効。

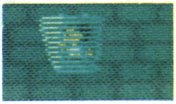
星弾

★カードを3枚集めると一定時間使用できる。すべての敵キャラに有効。



つむじ風

7カードを3枚集めると一定時間使用できる。すべての敵キャラに有効。



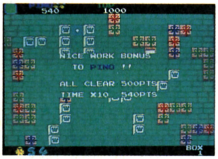
《第1表》敵と武器対応表

敵＼武器	白弾	タイヤ	爆弾	画びょう	火	電気	超音波	星弾もしくはつむじ風
兵隊	○	○	○	○	○	⚡	○	○
クルマ		○				⚡		○
タンク			○			⚡		○
フーセン				○		⚡		○
トランプ					○	⚡		○
ロボット						○		○
サル						⚡	○	○
魔法使い								○
魔女	八つの「正義のハート」を集めて倒す（最終面につき，特殊な攻撃方法を使う）							

※○印が有効な武器を意味します。
※⚡印は「シビシビ」を意味します。「シビシビ」とは，敵がシビれて一時的に動きが止まることをいいます。

オールクリア・ボーナス

敵の出現総数は，各面によって決まっています。敵を全滅させてから扉に入るとオールクリア・ボーナス（500pts）と残りカウントによるタイム・ボーナス（残り秒数×10pts）の二つが入ります。



◀1人プレイ時のオールクリア

2人プレイの場合はその面で敵を多く倒したほうにしか入りません。倒した数が同じときは，レディ・ファーストでアチャが優先されます。

◀2人プレイ時は敵を多く倒したほうにしかボーナスが入らないよ

※タイマーは90秒からカウント・ダウンされます。1人プレイのときは，ミスをすると90までカウンタがもどりますが，2人プレイでは，いかなる場合でも無情にカウント・ダウンが続きます。

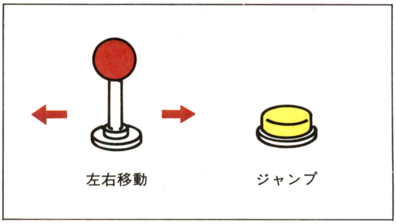
◀タイマーは90秒からカウント・ダウン。秒の進む度合は実際の時間と等しい

ボーナス・ボックス

8n面（8，16，24，32，40）はボーナス・ステージです。3本の木に各10個，計30個のリンゴがなっていて，1本ずつ順にリンゴがまとめて落ちてきます。これをできるだけ多く受け止めてください。1個につき100ptsのボーナスが入ります（パーフェクト・ボーナスはありません）。

◀ボーナス・ボックス。アチャの頭ほどある大きなリンゴが降ってくるのだ

ボーナス・ボックスでは主人公は左右のみの移動とボタンでジャンプとなります。しかし，ジャンプはほとんど利用価値がないので使わないほうがいいでしょう。



《第3図》ボーナス・ボックス時の主人公の操作

ボーナス・ボックスの法則

3本のうち，どの木から順番にリンゴが落ちるかは，そのときのスコアで決定されます。

1人プレイの場合

そのときのピノのスコアの千のケタを左の木，百のケタを真ん中の木，十のケタを右の木として，もっとも数の小さいところから順にリンゴが落ちます。数が同じときは，左寄りの木が優先されます。

（例） スコアが23,180ptsのときは，左から3・1・8なので，真ん中，左，右の順で落ちます。

2人プレイの場合

ピノとアチャのトータル・スコアで，あとは1人プレイ時と同様です。トータル・スコアがハイスコアを更新している場合は，画面上部中央にトータルが表示されますが，そうでない場合は，プレイヤー自ら暗算でトータル・スコアをださなければなりません。2人プレイには計算力も必要（？）なのです。

ご先祖ブロック

トイポップにおける，永久パターン防止キャラクターです。以下の２条件のいずれか一つを満たすと出現します。

①タイマーがゼロになった場合
②敵を全滅させて，なおかつ四つのハートを取り終えて扉が開いている場合

これは単体のキャラではなく，上の条件を満たしたときに，扉に遠いほうの端からフィールドがブロックで埋まりはじめるというものです。ブロックに埋もれると，服を着ている状態であろうと１発でミスになります。

なお，ご先祖ブロックがでてきてからミスをした場合は，敵にやられた場合も含めてつぎの面へ進みます。

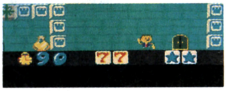
◀ご先祖ブロック（ネーミングが安易でいい）登場！　この時点で扉が開いていなければ死あるのみ

つむじ風＆星弾で大逆転

１面につき１個，どれかのボックスの中に[7]もしくは[★]のどちらかが隠されています。どちらがでるかは各1/2の確率でランダムです。これを取ると画面下に取ったぶんがストック表示されます。

[7]を三つそろえると主人公が約17秒間「つむじ風」になります。この間は無敵となり，すべての敵を体当たりで倒すことができ，このとき倒した敵は得点が倍になります。また，移動スピードも大幅にアップします。

[★]を三つそろえると約34秒間どの敵にも効く「星弾」が撃てます。これは，ノーマル弾より弾のスピードも速い上に，魔法使い以外の敵キャラに対しては貫通性があります。このとき倒した敵も得点は倍になります。



▲[7]と[★]のストックは画面下部に表示

▲[7][7][7]完成の瞬間。３枚目の[7]が見つかった！

▲取った瞬間から無敵のつむじ風！　体当たりでみんなやっつけろ

２人プレイの場合，集めた[7]，[★]は共通にストックされ，「つむじ風」,「星弾」が使えるのは最後の１枚を取ったほうだけです。

また，とても重要な法則として[7]と[★]のカードはボックスを完全に壊して，ムキだしにしてしまうと数秒で消滅してしまうということを覚えておきましょう（時限爆弾で開けた時は例外）。

[7]と[★]のカードは各20ptsです。

魔法使いはこの「つむじ風」による体当たりか，「星弾」10発でなければ倒せません。

魔法使いの得点は常に5,000ptsで，このゲームにおいては極めて大きな得点源となる上，こいつを倒さないとその面のオールクリア・ボーナスも入りません。したがって「つむじ風」もしくは,「星弾」は少なくとも８n－１面には使用する必要があります。そろった時点で無計画に使わず，うまく温存することを基本テクニックとして覚えておいてください。

「つむじ風」と「星弾」の使いかたには，さらに深い作戦性を伴ったものがあるので，それについてはのちほどテクニック紹介のところでくわしく述べます。

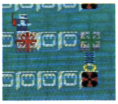
トラップは絶対に覚えよう！

フィールドには，あちこちにトラップ(わな)が隠されています。これらは，どれもボックスと同じ姿をしていますが，近づいたり，弾を撃ち込んだりすると正体を現します。全部で３種類あり，配置，出現面は決まっているので覚えてしまえば安全なものです。

脱衣のマジック・ハンド

主人公がそのボックスに接した位置にいくと中から手が伸びてきて服をはぎ取るイヤラシイやつです。もともと下着姿だった場合は関係ありません。

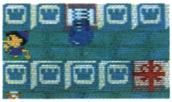
弾を撃ち込めば，ただの空(から)ボックスになってしまいます。主人公のいる方向に手を伸ばしてくるので，うまく誘導しておいてから回り込んで弾を撃ち込むようなテクニックもあります。



▲脱衣のマジック・ハンド。かわいいアチャ（とピノ）の服をはぎ取るうれし…いや，悪いヤツ

パンチ

ボックスに弾を撃ち込むと，その方向にパンチが飛びだします。これをくらうと一定時間目を回して操作不能になります。パンチが飛びだしたあとはボックスごと消えてしまいます。

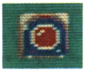


▲パンチ。なぐられるととっても痛い

時限爆弾

ボックスに弾を撃ち込むと姿を現し，カウントをはじめて約４秒後に爆発します。爆発は四方に３ブロック分広がり，これに巻き込まれると服を着ていても１発でミスになります。

敵もこれに巻き込まれるとやられてしまいますが，その際得点にはなりません。



▲時限爆弾。慣れてくるとむしろ自分に有利な使いかたができる

スペシャル・フィーチャー・ターゲット

ボックスを壊しているとアイテムが出現することがあります。全部で５種類です。アイテムの点数は20ptsです。

ランプ

その面でチェンジ・ターゲット（武器）の入っているボックスが全部壊れ，チェンジ・ターゲットがでてきます。

面スタートから早いうちに取るほど便利なアイテムですが，面によってはあまり必要がなかったり，むしろ取らないほうがよいこともあります。

ジェット・ブーツ

約17秒間，移動スピードがアップします。

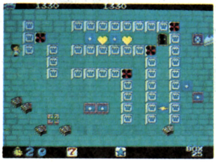
どちらかというと利用価値は低く，細かい微妙な操作もできなくなるのでいろいろとミスを起こす危険がありますが，使ったほうがよい場面もあります。

つぎの面まで効果を持続させることも可能です。

フォーク

画面上の敵がバームクーヘン（１個300pts）に変わります。ただし，すぐに取らないとバームクーヘンは約８秒で消えてしまいます。

トイポップで高得点をマークするためにもっとも重要なアイテムです。究極的にはフォークが出現した数ですべてが決まると言っても過言ではありません。作戦的にも大変利用価値の高いアイテムです。



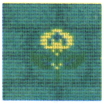
◀フォークを取ると，敵がすべてバームクーヘンに！ 急いで回収しよう

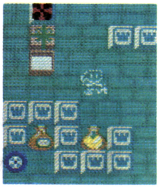
花

約34秒間，透明になり，敵を素通りすることができます。

有効時間も長く，つぎの面まで効果を持続させることもできる大変便利なアイテムですが，一つだけ絶対に覚えておかなくてはならない注意事項があります。

透明の間は「ダイヤの泉」のダイヤをも素通りしてしまうということです。初心者がよくやるポカです。





▲このとおり透明ピノになって敵もへっちゃら！

砂時計

約８秒間，敵の動きが止まります。その間，タイマーのカウント・ダウンも止まり，ご先祖ブロックさえも止めることができます。

ただし，止まる直前に敵が撃った弾は止まらないので注意してください。

スペシャル・フイーチャー・ターゲット出現の法則

これらのアイテムは，その面がスタートした時点のスコアによって，どれが出現するか決定します。したがってあらかじめでるアイテムもわかるし，さらに上級者ならば前の面をクリアする時点でスコアを調整してアイテムを選ぶことも可能です。出現の法則は以下のとおりです。

スコアの百のケタの数字と十のケタの数字をそのままたした答えの１のケタを見ます。その数が…

１の場合…ランプ
２の場合…ジェット・ブーツ
３の場合…フォーク
４の場合…砂時計
５の場合…花
６～０…ハズレ

（例）　2,580ptsの場合…５＋８＝13なので３を見て「フォーク」となります。

TOYPOP®

ゲーム・テクニック

トイポップには無数のゲーム・テクニックや定石が存在します。しかし，けっしてパターン・ゲームではないのです。何度プレイしてもまったく同じ場面というのは，ほとんどでてきません。

したがってこのゲームは，定石を守りながら瞬間，瞬間の判断でさまざまなテクニックを応用しながら，かつ大局的な作戦も立てていかなければならない，本当に奥の深いゲームといえます。

基本テクニック編

ボックスは全部開けよう

敵との攻防の合い間をぬって，とにかくマメにボックスを開けていくことは基本中の基本です。理由はたくさんあります。

①武器の配置を早いうちに確認するため

②隠れている[7]，もしくは[★]を捜すため。これはボックスを壊してからすぐに取らないと消えてしまうので注意すること

③ボーナスのお菓子を捜すため。これは貴重な得点源です

④自分の行動範囲を広げておくため(例外的な面もある)

⑤(出現することがわかっていれば)アイテムを出現させるため

武器の種類，数を覚えよう

各面に配置されている武器の種類，数，そして敵の出現順は覚えよう。

無駄な武器の持ち換えはやめよう

同種の敵は，できる限り固めて倒してしまえば，やたら武器を持ち換えなくてすみます。

ピノは弾切れ注意

ピノは射程は長いが弾速が遅い上，2連射しかできないので，よくねらって撃たないと必要なタイミングのときに弾がちょうど切れたりすることもあります。

敵弾は相殺できるぞ

敵に弾を撃たれたら，自分の弾で相殺できます。逃げ切れないときは便利。ただし，魔法使いと魔女の弾だけは相殺できません。

オールクリア(敵全滅)をめざそう

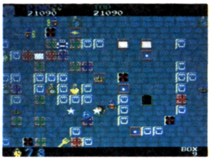
ボーナス点も入るので，得点的にグッとお得です。なお，1人プレイではまず不可能ですが，2人プレイならすべての面をオールクリアすることは十分可能です。

武器が足りなくなるなど，無理だと思ったらサッサとハートを取ってクリアしてしまうのも手です。

上級テクニック編

つむじ風&星弾の使いかた

先ほども述べたように，これらは8n－1面の魔法使い出現のときには必ず使わなくてはなりません。しかし，魔法使い出現の間には，6面(ボーナス・ボックスを除く)も余裕があるので途中にも1回使ったほうが得策です。攻略も楽になる上，得点も倍増します。



◀つむじ風と星弾の使用はなかなか思いどおりにいかない

注意すべきは8n－2面(魔法使い出現の一つ前の面)です。ここに来た時点で[7]と[★]がどのようなそろいかたをしているかによって，その面の対処の仕方を変えなければなりません。

[7][7][★][★]の場合

つぎの面で確実にそろうことがわかっているので問題はありません。ただ，この面でまちがっても三つそろえて使ってしまうことのないようにしましょう。[7]，[★]がでてもボックスを壊して消してしまうことです。うっかりこの面で使ってしまって[7][7]だけになってしまったり，[★][★]だけになってしまったら，つぎの面で三つそろう確率は1/2になってしまうわけですから。

逆に面クリアの直前に[7]か[★]を三つそろえてそのまま素早く扉に入ってしまうという方法もあります。有効時間はつぎの面にも継続されます。

[7][7][★]もしくは[7][★][★]の場合

ボックスを壊しまくってはいけません。ゆっくり一つ一つ開けて中身を確認していきましょう。なぜなら，たとえば[7][7][★]の状態で[★]のほうがでれば，これはその場ですぐに取れば二つずつそろった状態でつぎの面へ進めるので問題はありませんが，もし[7]のほうがでてしまった場合，その場ですぐに取って使ってしまうなどは論外ですし，ボックスを壊してしまって放っておけば[7]は消えてしまうので[7][7][★]の状態でつぎの面に進むことになり，三つそろえられる確率は1/2になります。

したがってこの場合，[7]がでてしまったらボックスを壊さずに残しておき，扉を開いたらすぐさま[7]を取って中に飛び込んで面クリアする以外に，確実に魔法使いを倒す方法はありません。

シビシビ

元来ロボットを倒すための武器である「電気」は，その他のすべての敵をシビれさせて足止めする力を持っています（魔法使いと魔女には通用しません）。これを「シビシビ」と呼びます。このゲーム中，もっとも重要なテクニックの一つで，利用価値は実に多岐にわたります。

基本的にはロボットを倒しつつ，他の敵も足止めしておけるという利点がありますが，応用技として以下のようなものがあります。

▲必殺技「シビシビ」！ シビれている敵を素通りすることはできない。ディグダグの風船抜きとはちがうのです

2Pのシビシビ

2人プレイ時に，一方が電気を持ち続けて他方が武器を捜したり持ち換えたりするというのは，トイポップにおける常套テクニックの一つです。

この場合，電気を持つ役はアチャが行なうのが定石です。理由としては，アチャのほうが弾にスピードがあるので，何匹も敵が重なっても確実に足止めできるということと，もしピノが持ってしまうとピノは射程が長いので遠くで足止めしてしまった場合，アチャが有効武器を持っていても弾が届かなくて困ることがあるからです。

見切り

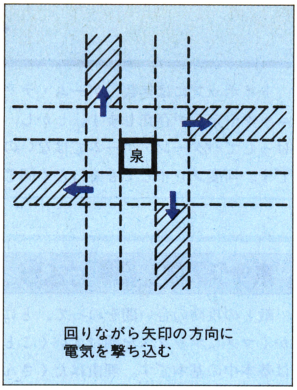
トイポップでは，ゲームの性質上，敵を紙ひとえでかわさなくてはならないような場面が非常にしばしばやってきます。この際，敵が基本的に主人公のY座標を優先してねらってくる性質を利用してうまくかわすことを「見切り」，もしくは「見切る」といいます。つまり敵を自分と同じ横ラインに誘導して，スレスレまで引きつけて上下いずれかから逃げてしまうのです。

むしろ基本テクニックと言うべきかも知れませんが，敵によってタイミング取りもかなりちがってくるので修練が必要です。

ダイヤの泉シビシビ取り

敵がまだ残っているけれど，時間がないのでダイヤの泉を取りはじめたい。もしくは敵弾で泉が勝手に開いてしまった…くそ…と。こんな思いをしたことがありませんか？ トイポップをやっている君ならたぶん1度や2度ではないはずです。

こんなときは，電気で敵を足止めしながら泉を取りましょう。敵を足止めする位置は，**第4図**の斜線部がベストです。これなら主人公がダイヤを取りながら同時に電気を撃ち込み続けることができます。



《第4図》ダイヤの泉のシビシビ取り

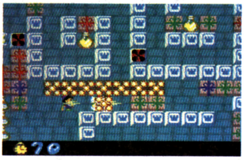
◀敵を足止めして泉を回る！ ここまでして点数が欲しいのか!? 欲しいんです

時限爆弾との混合シビシビ

実にシンプルな技です。敵を時限爆弾の射程内でシビシビさせて時限爆弾を開けるのです。別名「ネクラ落としの術」とも呼ばれています。

▲時限爆弾の有効な使い道。敵を固めてシビシビさせて…

▲時限爆弾を開ける。爆発まで約4秒間，敵をシビシビさせ続けて…

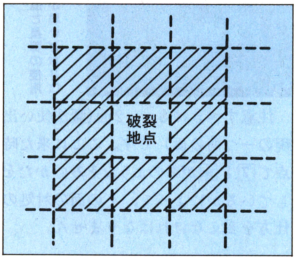


▲大爆発！ 得点にはならないけれど，有効武器がなくても敵が倒せる技だ！

爆弾応用技

元来タンクを倒すための武器である「爆弾」は，各種障害物に当たった際，広範囲に爆発煙が広がり，その範囲内の敵やボックス等をまとめて破壊することができます。有効範囲は，**第5図**のとおり破裂地点から8方向へ1キャラ分です。

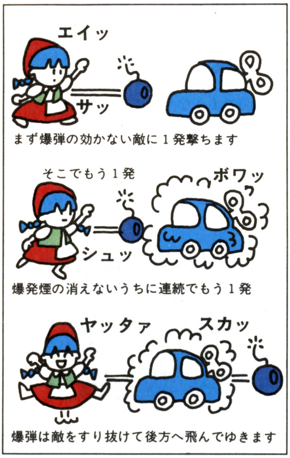
注：敵に当たって爆発した場合は，なぜか範囲内でもボックスやビンは壊せません。



《第5図》爆弾の有効範囲

爆弾すり抜けの術

爆弾の攻撃が無効の敵に爆弾をぶつけて，その爆発煙が消えてしまう前にもう1発爆弾を撃ち込むと，敵をすり抜けて後方へ飛んでいってしまうというテクニックです。後方にタンクや兵隊がいるときに有効な技です。



《第6図》爆弾すり抜けの術

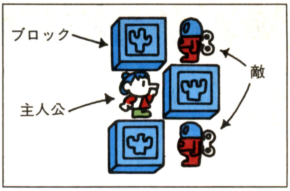
壁越しの爆弾

ブロックの向こう側のボックスやビンも爆弾を使えば開けられることを利用したテク。直接そちらへ移動する前にボックスやビンの中身を確認して作戦を立てることができます。

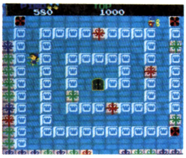
さらに応用技で「壁越しの時限爆弾」というのもあります。これは爆弾でブロックの反対側の時限爆弾を開けて，自分は危険な思いをせずに敵を巻き込んで倒してしまうというテクです。

注：「壁越しの爆弾」で直接反対側のタンクや兵隊を倒すことはできません。これは敵キャラとボックス類の当たり判定のちがいから起こることです。

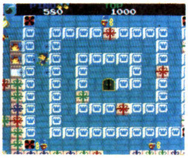
ただし，第7図のような場合のみ可能です。



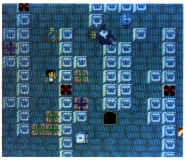
《第7図》「壁越しの爆弾」で敵を倒せる場合



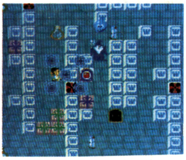
▲このようにブロック1枚隔てた奥にボックスがある場合



▲外側から爆弾を使って中身を物色しよう。これが「壁越しの爆弾」だ



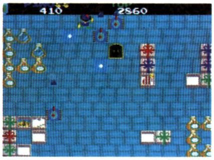
▲ブロックの向こう側に時限爆弾があるときは…



▲反対側から爆弾を使って開けることも可能。「壁越しの時限爆弾」だ

バック・アタック

外周やブロックに接して爆弾を撃って，横やうしろから攻めてくる敵に背を向けながらまとめて倒す技。敵弾も同時に打ち消せるのでとても安全性の高い技といえます。



◀「バック・アタック」の連続写真。このようにタンクに対して使うのはもちろんだが，残り数が少なくなってスピード・アップしてきた兵隊のたばにも有効だ

ご先祖ブロック落とし

敵を数匹残して有効武器が品切れになってしまった！　しかしオールクリア・ボーナスがどうしても欲しい。そんなときはこれです。

タイムアウトすれすれまで待って，敵を迷路の袋小路に誘導するか，もしくはシビシビで足止めします。ご先祖ブロックが始動したら自分は扉近くの安全な場所で待ちます（シビシビを使用している場合は，ギリギリまで足止めを続けます）。

そして敵がご先祖ブロックにつぶされるのを見届けたら扉に入ってクリアします。これでもしっかりオールクリア・ボーナスは入ります。トイポップ奥義の一つと言ってもよいでしょう。

ただし，フーセンと魔法使いだけはこの技が通用しません。

◀「ご先祖ブロック落とし・タイプ1」敵を袋小路に閉じ込めてしまう

◀「ご先祖ブロック落とし・タイプ2」敵をシビシビさせて埋もれさせる

武器の持ち越し

トイポップでは，面クリアしたときに持っていた武器がつぎの面に持ち越されます。ちょっと考えると大したことではないように思えますが，これは恐しく重要なルールです。

たとえば，つぎの面の最初にでてくる敵を覚えておけば，それに合わせた武器を持って行けばいいので安全です。またはボックスの多い面などには爆弾を持っていく，なんて使いかたもできます。

しかし，逆にある武器を必ず持っていかないとてもつらいという面もあります。それは登場する敵キャラに対応する武器が全種類そろっていない面に進むときです。中盤からこのような面が，たびたびでてくるので多用することになる技です。

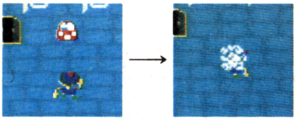
ボディ・アタック

主人公は，一度敵の攻撃を受けても服が脱げるだけでミスにはならない，という設定を最大限に生かすテクニックです。

「ご先祖ブロック落とし」などと使うべき状況は似ていますが，こちらのほうが面の中盤でも使えるなど応用性に富んだ技といえます。

ただし，弾を撃つ敵に突っ込む際には，その弾に当たって脱がされないよう注意が必要です。

魔法使いと魔女にはこの技は通用しません。



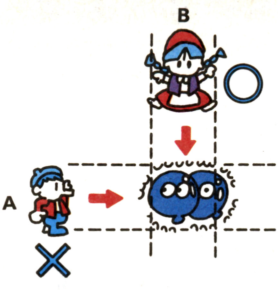
▲「ボディ・アタック」は，はたから見るとうまいのかヘタなのかわからない技。ときとして大変重要なテクニックだ

シビシビとの混合ボディ・アタック

シビシビで複数の敵を重ねて足止めしてから，ボディ・アタックをすればまとめてやっつけることができるという，トイポップ究極奥義の一つです。

ただし接触する面に対し，重なっている敵同士が1ドットでもズレていると，倒せるのは最前の敵のみとなります。ですから横方向から撃って止めた際は縦方向に，縦方向から撃って止めた場合は横方向に回り込んでボディ・アタックをかけてください。

この大技は，元来ＢＯＸ41のフーセンを倒すのにとくに不可欠とされていたのですが，現在ではスペシャル・フィーチャー・ターゲット（とくにフォーク）の出現法則が知られているので今一つ利用価値がさがってしまいました。実にテクニカルでキマると小気味よい技だっただけに残念です。



図のような足止めをした際，Ａの方向から突込むと前方の１匹しか倒せません。この場合はＢの方向から突込んでください

《第８図》シビシビとの混合ボディ・アタック

◀シビシビさせてからボディ・アタック。うまく敵を固めるのがむずかしい

神風特攻

自殺をすることによってタイム・リミットを伸ばす大技です。主人公がミスるとタイマーが90までもどることを利用したテクニックなので，１人プレイの場合しか使えません。

使用目的は主として以下の２とおりです。

①フォーク等，スペシャル・フィーチャー・ターゲットをつぎの面で出現させるためのスコア調整を行なうため

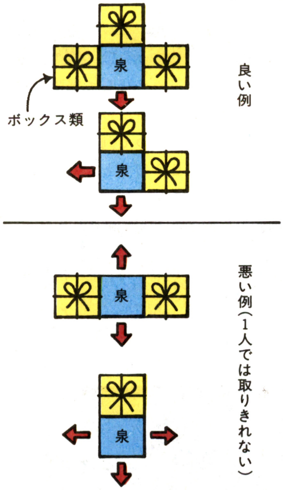
②ダイヤの泉を取るため（これだけのために自殺するなんて全面クリアできて，なおかつプレイヤー残数があるぐらいの実力者でないとできませんが…）

ダイヤの泉変則取り

ダイヤが飛び出すとき，障害物のある方向は抜かして飛び散るという法則を利用した技ですが，無意識のうちに使うことになるような面もあります。大きく動き回らずにダイヤを取れるという利点があります。

第９図のように，やってはいけない開けかたもあるので十分注意してください。

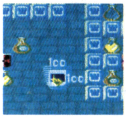
▲ダイヤの泉の変則取りの代表的な例。ＢＯＸ22はこの取りかたが不可欠



《第９図》ダイヤの泉変則取り。矢印の方向にのみダイヤがでます

ダイヤの泉つむじ風取り

つむじ風の状態でダイヤの泉が隠されているボックスに突っ込むと，その中心部に入り込んで１歩も動かずにすべてのダイヤを取れるというおもしろい技です（すでに開いてダイヤがではじめている泉には入れません）。



◀つむじ風で，ダイヤの泉の隠されたボックスに突っ込むとこんな現象が!!

フォーク出現表

ナムコのゲームにしばしばあるように，このトイポップも究極まで楽しむには表の類が必要です。ここに掲載するのはスペシャル・フィーチャー・ターゲットのうちのフォーク（敵がすべてバームクーヘンになる）の出現表です。

得点をかせぐ上では，フォークがもっとも重要ですが，人によっては花（透明になれる）などのほうが欲しいと言うかも知れませんし，これは一つの参考例と思ってください。この表はもっと簡単にまとめることも可能です。

表の使いかた

①まずその面の敵を全滅させ，かつ四つのハートも取ってしまい，スコアの下３ケタを確認します（２人プレイ時はトータル・スコア）。

もしくはハートは１個残してご先祖ブロックが始動しないようにしておいて，スコアに50ptsプラスして考えてもかまいません。こうすれば表を見る時間に余裕ができます。

②表で下３ケタの該当(がいとう)するところを見つけます。そこに並んでいる１～２ケタの数字は，ゴールする（扉に入る）べきタイムの一覧です。現在のタイマーと照らし合わせてもっとも早いところでゴールしてください。

③これでＯＫです。つぎの面でボックスを壊しまくっていればフォークが出現します。ただし，あいだにボーナス・ボックスが狭まっている場合は，当然そこでスコア調整が必要です。結局は面がはじまった時点のスコアの百のケタと十のケタの数字を足した答えの一のケタが３になればフォークは出現するわけです。

フォーク出現表

※この表はオールクリア（敵全滅）することを前提条件としたものです。

スコア下３ケタ	秒									スコア下３ケタ	秒								
000	8	17	26	35	44	53	62	71	80	350	0	9	18	27	36	45	64	73	82
010	7	16	25	34	43	52	61	70	79	360	8	17	26	35	44	63	72	81	90
020	6	15	24	33	42	51	60	69	78	370	7	16	25	34	43	62	71	80	89
030	5	14	23	32	41	50	59	68	77	380	6	15	24	33	42	61	70	79	88
040	4	13	22	31	40	49	58	67	76	390	5	14	23	32	41	60	69	78	87
050	3	12	21	30	39	48	57	66	75	400	4	13	22	31	40	59	68	77	86
060	2	11	20	29	38	47	56	65	74	410	3	12	21	30	39	58	67	76	85
070	1	10	19	28	37	46	55	64	73	420	2	11	20	29	38	57	66	75	84
080	0	9	18	27	36	45	54	63	72	430	1	10	19	28	37	56	65	74	83
090	8	17	26	35	44	53	62	71	90	440	0	9	18	27	36	55	64	73	82
100	7	16	25	34	43	52	61	70	89	450	8	17	26	35	54	63	72	81	90
110	6	15	24	33	42	51	60	69	88	460	7	16	25	34	53	62	71	80	89
120	5	14	23	32	41	50	59	68	87	470	6	15	24	33	52	61	70	79	88
130	4	13	22	31	40	49	58	67	86	480	5	14	23	32	51	60	69	78	87
140	3	12	21	30	39	48	57	66	85	490	4	13	22	31	50	59	68	77	86
150	2	11	20	29	38	47	56	65	84	500	3	12	21	30	49	58	67	76	85
160	1	10	19	28	37	46	55	64	83	510	2	11	20	29	48	57	66	75	84
170	0	9	18	27	36	45	54	63	82	520	1	10	19	28	47	56	65	74	83
180	8	17	26	35	44	53	62	81	90	530	0	9	18	27	46	55	64	73	82
190	7	16	25	34	43	52	61	80	89	540	8	17	26	45	54	63	72	81	90
200	6	15	24	33	42	51	60	79	88	550	7	16	25	44	53	62	71	80	89
210	5	14	23	32	41	50	59	78	87	560	6	15	24	43	52	61	70	79	88
220	4	13	22	31	40	49	58	77	86	570	5	14	23	42	51	60	69	78	87
230	3	12	21	30	39	48	57	76	85	580	4	13	22	41	50	59	68	77	86
240	2	11	20	29	38	47	56	75	84	590	3	12	21	40	49	58	67	76	85
250	1	10	19	28	37	46	55	74	83	600	2	11	20	39	48	57	66	75	84
260	0	9	18	27	36	45	54	73	82	610	1	10	19	38	47	56	65	74	83
270	8	17	26	35	44	53	72	81	90	620	0	9	18	37	46	55	64	73	82
280	7	16	25	34	43	52	71	80	89	630	8	17	36	45	54	63	72	81	90
290	6	15	24	33	42	51	70	79	88	640	7	16	35	44	53	62	71	80	89
300	5	14	23	32	41	50	69	78	87	650	6	15	34	43	52	61	70	79	88
310	4	13	22	31	40	49	68	77	86	660	5	14	33	42	51	60	69	78	87
320	3	12	21	30	39	48	67	76	85	670	4	13	32	41	50	59	68	77	86
330	2	11	20	29	38	47	66	75	84	680	3	12	31	40	49	58	67	76	85
340	1	10	19	28	37	46	65	74	83	690	2	11	30	39	48	57	66	75	84

スコア下3ケタ	秒									スコア下3ケタ	秒									
700	1	10	29	38	47	56	65	74	83	850	14	23	32	41	50	59	68	77	86	
710	0	9	28	37	46	55	64	73	82	860	13	22	31	40	49	58	67	76	85	
720	8	27	36	45	54	63	72	81	90	870	12	21	30	39	48	57	66	75	84	
730	7	26	35	44	53	62	71	80	89	880	11	20	29	38	47	56	65	74	83	
740	6	25	34	43	52	61	70	79	88	890	10	19	28	37	46	55	64	73	82	
750	5	24	33	42	51	60	69	78	87	900	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
760	4	23	32	41	50	59	68	77	86	910	8	17	26	35	44	53	62	71	80	89
770	3	22	31	40	49	58	67	76	85	920	7	16	25	34	43	52	61	70	79	88
780	2	21	30	39	48	57	66	75	84	930	6	15	24	33	42	51	60	69	78	87
790	1	20	29	38	47	56	65	74	83	940	5	14	23	32	41	50	59	68	77	86
800	0	19	28	37	46	55	64	73	82	950	4	13	22	31	40	49	58	67	76	85
810	18	27	36	45	54	63	72	81	90	960	3	12	21	30	39	48	57	66	75	84
820	17	26	35	44	53	62	71	80	89	970	2	11	20	29	38	47	56	65	74	83
830	16	25	34	43	52	61	70	79	88	980	1	10	19	28	37	46	55	64	73	82
840	15	24	33	42	51	60	69	78	87	990	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81

注意すべきBUG

①ボックスをたくさん開けると（壊さずに），中に入っている武器類がキャラクター・オーバー(?)を起こして，消えてしまうことがあります。

これは，なくなってしまったわけではなく，ボックスを壊せばちゃんとでてきますので「武器がないよお！」と言って狂乱状態に陥らないように。

②ワープ・トンネルを抜けた瞬間，つぎに現れる場所でブロックのある方向にレバーを入れておくといきなり死んでしまいます。気を付けましょう。

③BUGとは言わないかも知れませんが，2人プレイ時に一方が爆弾を持ち，他方がそれ以外の武器を持っているとき，爆弾以外の武器を持った主人公が弾を撃つのと重ねて爆弾のほうも撃つと，その爆風で爆弾以外の武器が効力を失ってしまいます。具体的に言うと，画びょうをフーセンに当てているのに爆弾の爆発煙がフーセンにかかっていると倒せなくなる，というものです。

DIP SWITCHについて

本来はこのような項目には触れないのですが，トイポップの場合，少し特殊な設定があるので記載しておきましょう。

トイポップには，コンティニュー有無の設定があります。有の場合は2人プレイでスタートした場合に限り，コンティニューが可能です。これを無にすると，そのかわりに2人プレイ時に一方がゲーム・オーバーになっても発射ボタンを10回たたくと相手方のストックをもらえて復活することができます。これは2人プレイを重視してゲーム・デザインした開発者の配慮と言えます。

トイポップ全面攻略法

トイポップ全44面の解説と簡単な攻略法を載せます。8の倍数面はボーナス・ボックスですが，これについてはボーナス・ボックスの項でくわしく解説しましたので省略します。なおボーナス・ボックスは全面内容は同一です。

基本的に1ページにつき2面ずつ解説を行なっていますが，BOX12のみ解説事項が多いので1面で1ページ使っています。

このゲームは2人同時プレイの意義が大変深いので，1人プレイと同等か，時には2人プレイのほうの比重を高くして解説を行なっています。文中に（1P）とあるのは1人プレイ，（2P）とあるのは2人プレイを意味します。

ゲームのデータとして毎面の画面写真の他，その面に登場する敵キャラクターの種類と順序と数，そしてその面に隠されている武器の種類と数も記してあります。また，このゲームの攻略の重要なポイントである，持ち越す武器についても参考までに掲載してあります。これは次の面にどの武器を持って行けばもっとも有利にゲームを進められるか，ということを意味します。ただしこれはあくまで一例に過ぎないと思ってください。

写真内の略号解説

P…パンチ

B…時限爆弾

M…脱衣のマジック・ハンド

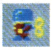
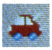
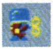
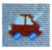
D…ダイヤの泉

□…ニセ・ブロック

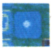
なお，敵は画面上に1人プレイの場合は最高5匹，2人プレイの場合は6匹までしか現れません。このことも攻略のポイントになるので覚えておいてください。

また，毎面1枚ずつ小さな写真で解説の補足をしていますが，これらはすべて2人プレイ時のものです。

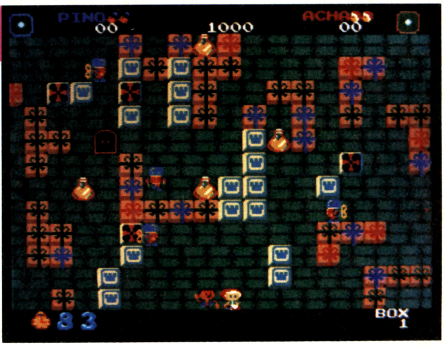
BOX 1

 5 →  5 →  5 →  5

兵隊　車　兵隊　車

 4　 6

白弾　タイヤ



アチャの ひとことメッセージ

さあ，私とピノの大冒険のはじまり，はじまりー。まずは小手調べのＢＯＸ１でっす。がんばってねー。

★

難しいことは考える必要のない面です。１人プレイも２人プレイも特に攻略法が変わることはありません。

まずは武器のタイヤを早く見つけだして装備することです。この面はタイヤをずっと持っていればすべての敵を倒すことができます。

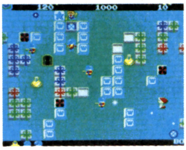
白弾では兵隊しか倒せないので初心者は取らないほうが安全です。多少なれてくれば通り道などにある白弾は素早く取ってしまって（20Pts稼げる）再度タイヤを取り直すようにしたほうがむしろ効率的です。

初心者の場合，敵との接近戦は避けたほうがよいでしょう。操作になれないうちはうっかり接触してしまうことがよくあるからです。こちらから動き回らず敵を待ち伏せて攻撃したほうが確実といえます。

その他注意事項

●敵出現口の近くを通るときは注意すること。

●敵を倒す合間にドシドシ，ボックスを開けてゆき，7，★は絶対に取ること。



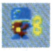
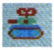
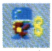
◀２人プレイは別行動でＯＫ。ボックスを開けまくろう

持ち越す武器

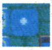
（１Ｐ），（２Ｐ）共にタイヤ

次の面の最初に出現する敵10匹はすべてタイヤで倒せます。次の面に入ってからタイヤを捜すより安全です。

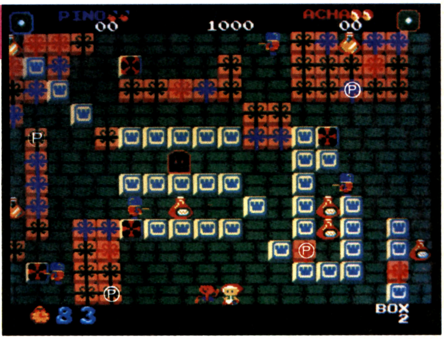
BOX 2

 5 → 5 →  5 →  5

兵隊　車　タンク　兵隊

 2　 3　 4

白弾　タイヤ　爆弾



ピノの ひとことメッセージ

武器の持ち換えに早く慣れてね。この面で必死になってタイヤをタンクに向かって撃っているプレイヤーがいたりすると悲しいよ。

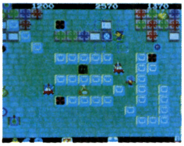
★

この面からタンクが登場します。車も引き続き登場しますので，いよいよトイポップの本領とも言うべき「武器の持ち換え」が必要になってきます。

最初の10匹は兵隊と車なのでタイヤを持っていれば倒せます。この際，できれば兵隊より車を優先して倒すようにしましょう。なぜならタンクがではじめてからでも爆弾で兵隊は倒せますが車は倒せないからです。しかし，どうしても車が残ってしまってタンクが画面に増えてきたら迷わず爆弾に持ち換えましょう。爆弾を持ったらボックスを壊しまくることも忘れずに。

また，この面からトラップも登場します。隠されている場所は決まっているので覚えてしまいましょう。パンチが４か所隠れています。

ハートの入ったビンは３か所までは見えていますが，最後の１か所は中身が見えず，ダミーのビンに混ざってどこに隠されているかわかりません。



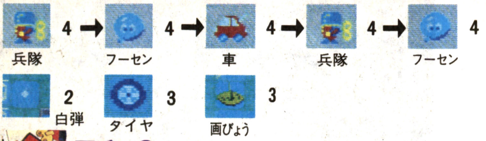
◀敵が２種類いれば武器も２種類別々に持つ。これがトイポップの基本

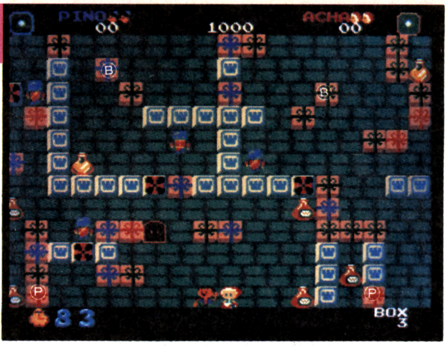
持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に爆弾

次の面に入ったらこの爆弾を使って大急ぎで画びょうを捜します。

BOX 3





アチャのひとことメッセージ

私，フーセン大っ嫌い！いやーなヤツ！ロケテストのときのバージョンではこいつがBOX1から登場したのよ。BOX10ぐらいからでもいい強さなのにね。

★

この面も初登場キャラのオンパレードです。

まず画びょうを見つけだして持つことが最優先です。フーセンは障害物を無視して攻めてくるので悠長なことは言ってられません。

2人プレイの場合は1人が画びょう，もう1人がタイヤを持って，お互い寄り添って敵を攻撃するという方法がベストです。

画面上部に時限爆弾が二つ隠されていますが，この面の場合，あまり使い道はないでしょう。弾を撃つ敵が出現しない以上，開けることができるのは自分だけです。まちがっても爆発に巻き込まれないように。

予備の服もこの面には隠されています。下着姿だったら絶対忘れずに着ること。アチャの下着姿が好きだとかいうなら話は別ですが。

また，この面はよく見るとフィールドが四つのエリアに分断されているので，ボックスを壊さない限りフーセン以外の敵は各エリアからでることができません。初心者はこれをうまく利用するのもよいでしょう。**※服あり！**

◀フーセンはこわいぞ。2人で離れないように。ピノは早く服を着なきゃ…

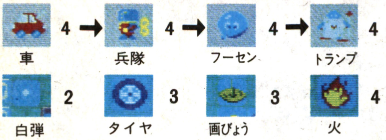
持ち越す武器

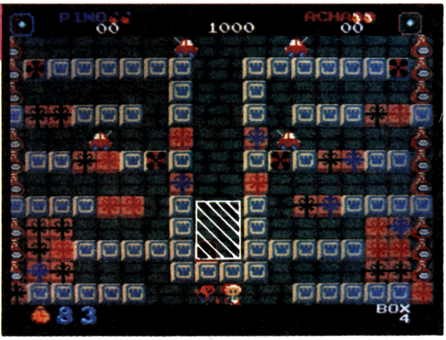
（1Ｐ）タイヤ

（2Ｐ）いずれかがタイヤ

ただし持って行ってもムダになる可能性があります。

BOX 4





ピノのひとことメッセージ

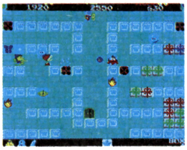
初心者が必ず引っかかる面だよ。トイポップの基本テクをひととおりマスターしてないと対処できないような面をこんなところに持ってこないでほしいな。

★

トイポップ最初の難関です。かなりの上級者でも武器の配置が悪いと服を脱がされたりすることがあります。

まず注意することは，敵を倒しに行くためには左右いずれから行くにせよ，ボックスを壊して行かねばならないということです。この際，余分な武器は極力取らないようにしないと，後で必要なときに足りなくなる恐れがあります。タイヤをすでに持っているなら，左からでたほうがよいでしょう。右のボックスの固まりより左のほうが武器の集中率（武器が隠されている確率）が低いからです。

この面はとにかくボックスを開くことを優先させましょう。フィールドが1本道で狭いので，武器の位置をはじめに確認しておかないとまちがいなくパニックにおちいります。常につぎに出現する敵を頭に入れて，それに対応する武器がすぐに取れる場所をバトル・フィールドにすることです。



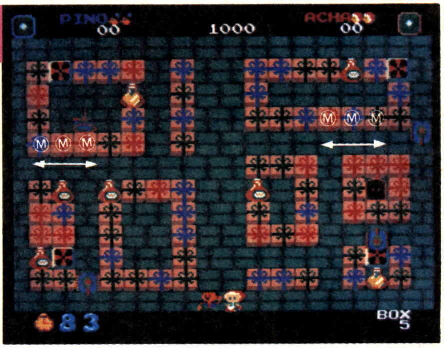
◀武器を捜しながら上へ抜けて行こう

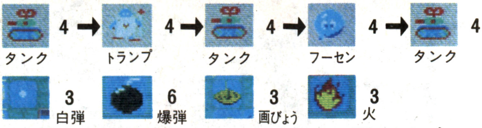
斜線部には，扉が開くまで行かないこと。敵に追いつめられます。トランプも初登場の面です。**※服あり！**

持ち越す武器

（1Ｐ），（2Ｐ）共に何でもよし。

BOX 5





アチャのひとことメッセージ

エッチなマジック・ハンドがでてくるけれど，簡単，簡単。こんな面，アチャのこさいさい……おもしろくなかったかしら？

★

敵出現口になっている四つ以外ブロックが一つもない面です。

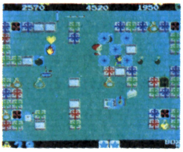
とにかくボックスが多いので，１人プレイでも２人プレイでも爆弾を早く捜して破壊活動を行なってください。タンクもたくさん出現するので一挙両得です。

トラップの「脱衣のマジック・ハンド」が初登場する面でもあります。これが隠されたボックスの四方には近づかないで，遠くから破壊しましょう。この面の場合，特に矢印の範囲でトラップにかかることが多いので注意してください。

難易度はけして高い面ではありません。武器も豊富に隠されています。

持ち越す武器

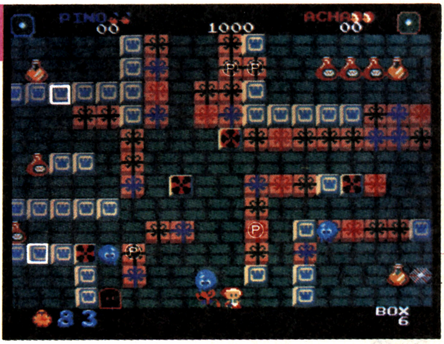
（１Ｐ）**初心者**…画びょう
上級者…爆弾
（２Ｐ）**初心者**…共に画びょう
上級者…画びょうと爆弾。共に画びょう。共に爆弾でも可

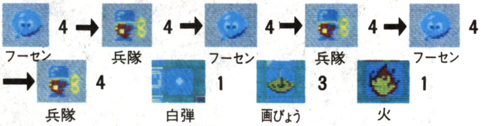


◀爆弾でドカドカ壊そう。壮快、壮快

このへんからプレイヤーのレベルや状況に合わせて持ち越す武器が変わってきます。

BOX 6





ピノのひとことメッセージ

いったいこのワープ・トンネルって何なんだろう？ＢＯＸ６と７にしかでてこないなら最初からなくてもいいと思うんだけど…。

★

１種類の武器を持ちっぱなしですべての敵を倒すことができるのは，全面中ＢＯＸ１とこの面だけです。

フィールドが狭いにもかかわらず，スピードの速いフーセンが次々と出現するので，接近戦が強要されます。巧みなレバー＆ボタンさばきが必要でしょう。

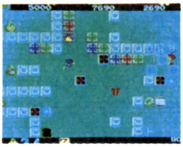
爆弾を持ってきてもよい，と書いたのは，単にボックスを素早く開けられるからです。特にフォークが出現するのがわかっているような場合は，ぜひとも爆弾を使いたいところです。

書き忘れていましたが，各面スタート時にはスコアをチェックして，アイテムが出現するかどうか確認しておく習慣をつけましょう。もちろん実力があれば前の面をクリアする時点でスコア調整を行ない，狙ってアイテムをだすのもよいでしょう。

また，テクニックのところで詳しく書いたとおり，この面にきた時点で[7]&[★]が２枚ずつそろっていない場合は，ボックスをあせって壊さないよう，十分注意が必要です。

つぎの魔法使い出現面でつむじ風もしくは星弾をそろえられない可能性がある場合，この面をクリアする直前にそろえて次の面に持っていかねばならないのです。

また，この面からニセ・ブロックとワープ・トンネルが初登場です。ニセ・ブロックを壊さないと取れないハートがあります。



◀この面で爆弾を使うのは上級者だ

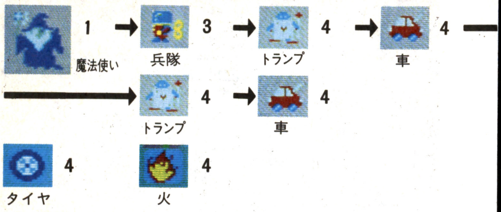
※服あり！

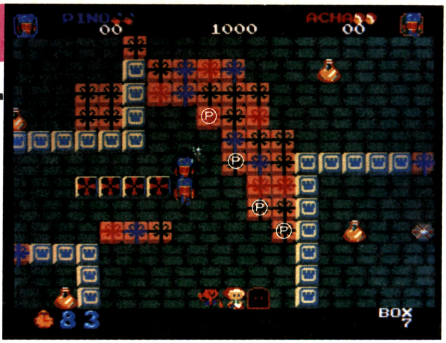
持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に何でもよいが火を一つ持って行ってもよい。

状況によってはつむじ風もしくは星弾を持ち越す。

BOX 7





アチャのひとことメッセージ

魔法使いを倒すときはつむじ風なら一発だけど星弾のときはあんまり接近し過ぎないように気をつけてね。あいつの弾は相殺できないから…。

★

魔法使いが登場する最初の面です。

素早くボックスを開けまくって[7]もしくは[★]をそろえましょう。その際，パンチがたくさん並んでいるのに気をつけてください。

つむじ風か星弾を装備して，魔法使いを倒したら，この面は四つの敵出現口がならんでいるので，敵がでてくるところを次々とたたくことができます。魔法使いさえ倒せればむずかしい面ではありません。

2人プレイの場合は，一方がつむじ風か星弾を使っている間，原則として他方は敵を倒すより別のことをやっていたほうがよいでしょう。それはつむじ風・星弾で敵を倒すと通常の得点の2倍になるということの他，時間的にも効率がよいからです。

この面であれば一方は左上の奥のハートを取りに行き，周辺のボックスを開けることに専念したほうがよいでしょう。

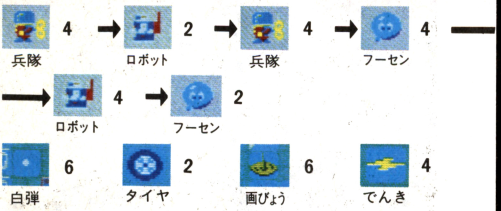
◀星弾を取って大逆転！他のキャラも得点倍増だ

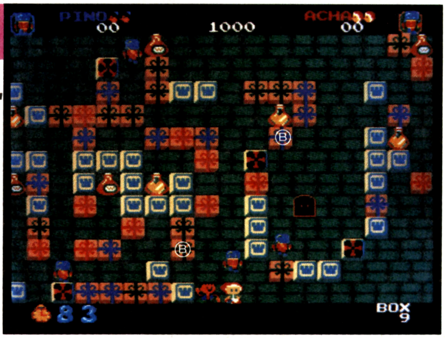
ＢＯＸ９にフォークを出現させたければ，次のボーナス・ボックス（ＢＯＸ８）でスコア調整をしましょう。

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に何でもよし

BOX 9





ピノのひとことメッセージ

標準設定で，この面でスペシャル・フラッグが出現していないようだとちょっと点効率が悪過ぎるぞ。

★

ロボット初登場の面です。

きちんと持ち換える武器を見つけながら戦わないと追い込まれやすいフィールドになっているので注意してください。

ザコの兵隊以外はロボットとフーセンしかでてきません。ロボットは移動スピードも遅く，素直な動きをするのでなれれば心配はありません。また，フーセンのほうはうまく電気でシビシビさせて足止めしながら逃げてください。シビシビを制する者がトイポップを制します。

また，ＢＯＸ７でつむじ風か星弾を使ったと思いますが，使わなかった残りのカードが２枚あるはずです。それをこの面で３枚そろえられたら使ってしまいましょう。そのほうが得点も高いし安全策です。この少し先の面で使ってもかまいませんが，ＢＯＸ15（つぎの魔法使い出現面）までにはまた[7]，[★]が２枚ずつそろうように計算して使ってください。ただし各面[7]がでるか[★]がでるかはランダムなので運が悪いとそろわない場合もあります。そんなときはあきらめるしかありません。

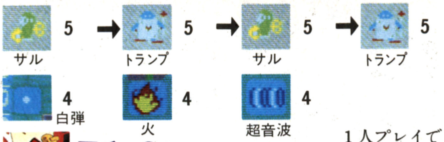
◀間一髪！フーセン撃破！右上にスペシャル・フラッグもでてるぞ

話が少しそれましたが，この面のハートは四つ共最初から見えているので残るピンはすべてダミーです。

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に電気

BOX 10



アチャのひとことメッセージ

私，サル大っ嫌い！いやーなヤツ！あの，人をバカにしたよーなチョコマカした動きは許せないっ！のんきにシンバルなんかたたいてんじゃない！

★

サルとダイヤの泉が初登場する面です。これでメイン・キャラクターがひととおりでそろいました。

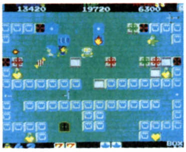
サルとトランプが交互に出現しますが，２人プレイならば一方が火，他方が超音波を持ちっぱなしで同時行動です。別行動は禁物です。

１人プレイの際はタイミングよく武器を持ち換えていってください。やはりある程度は序盤にボックスを開けて武器の配置を確認しておいたほうがよいでしょう。

１人プレイでも２人プレイでもメインのバトル・フィールドは矢印の範囲がポピュラーなところです。見通しもきくし，武器も持ち換えやすい位置です。

ダイヤの泉は敵全滅の後に取るほうが安全です。ただしこの面は敵弾に開けられたり，うっかり自分で撃って開けてしまうことの多い面なので十分注意してください。そういった意味で，泉周辺のボックス，特にⓐなどは自分から開けたり壊したりせず，シールドの役割をしてもらいましょう。そういう意味でこの面はアイテムのランプをだしても，取ると大変なことになります。

また，両下の二つのハートが取りずらいので，面がスタートしたらすぐ取りに行くのも手です（ピノ側は危険が伴いますが)。

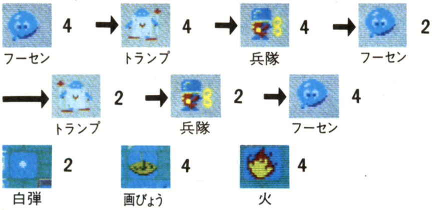


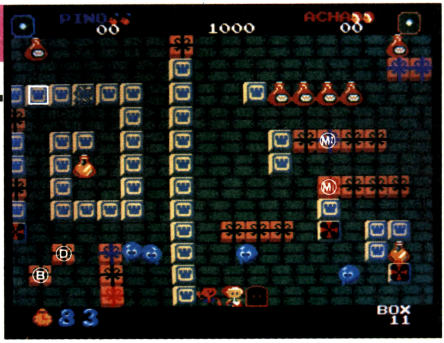
◀このピノとアチャのアングルかっこいいでしょ。サルの顔にも注目

持ち越す武器

（１Ｐ）火でもよいが何でもＯＫ
（２Ｐ）いずれかが火を持ってもいいが何でもＯＫ

BOX 11





ピノのひとことメッセージ

ハートが奥まったところにあるから取りに行くタイミングに注意しよう。タイムアウトもけっこうこわいよ。

★

画面が左右二分割されているのがこの面の特徴です。左の奥へ入るタイミングがポイントです。

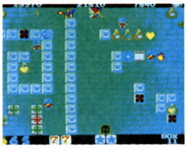
面がスタートするとすぐにまわりを取り囲むようにフーセンが４匹攻めてきます。５匹目の敵はトランプなので，前の面から火を持ってきている場合はそれを倒してもかまいませんが，すぐに画びょうを取って応戦したほうが安全です。

また，この面のマジック・ハンドは実に引っかかりやすいので十分注意してください。M1を離れて左から撃ち壊し，M1のあったところから上へ向かってM2を撃てば安全で，素早くマジック・ハンドを消せます。

ダイヤの泉を取る際は，あらかじめ時限爆弾を開けて消しておきましょう。邪魔ですから…。２人プレイ時なら泉を取るのは常に足の速いピノが原則です。

２人プレイ時は一方が画びょう，他方が火を持ちっぱなしでいいわけですが，武器は豊富にあるので状況に応じて２人共画びょうを持ったりする場面があってもよいでしょう。

※服あり！

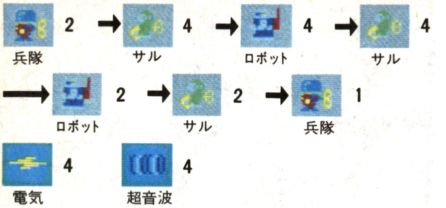


◀２人して左の奥へ突っ込んでしまったほうが時間の節約になるぞ

持ち越す武器

（１Ｐ），（２Ｐ）共に何でもよし

BOX 12



アチャのひとことメッセージ

迷路の形からフォーク面と呼ばれています。でも呼ばれる理由はそれだけじゃないの。フォークの取りかたにテクニックが…。

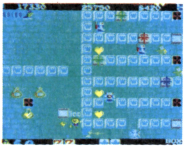
★

いろいろな意味で実に味わいのある面です。

敵出現口は一つを除いて右側に集中しています。しかも右の深い所にビンが配置されており，そのどれかには最低1個確実にハートが隠されていることもわかります。

まずは1人プレイでも2人プレイでも左上のボックス群へ向かってください。ここのボックスを全部開けて，どの武器がいくつあるか確認するのです。ここにない分が右の奥のボックスに隠されているわけです。

この面の武器は，電気×4，超音波×4です。この後は1人プレイと2人プレイとでは攻略法がちがってくるので分けて解説します。



◀アチャに足止めを頼んでピノはセッセとダイヤの稼ぎ

2P

ピノが超音波，アチャが電気を持ってください。理由はテクニック紹介の所で説明したとおりです。そしてまず最初にダイヤの泉を取ってしまいましょう。泉を回るのはピノの役目です。途中で邪魔が入りそうになったらアチャが電気で足止めさせたり，やっつけたりしてピノをフォローします。

後は2人プレイの場合は非常に簡単です。主にⓐ地点で2人並んで上と左からくる敵を次々と倒してゆけばよいのです。ただし，この際ⓐ地点の左上のマジック・ハンドは先に撃って空ボックスにしておかなくてはなりません。マジック・ハンドが引っ込んだ瞬間に正面にでて弾を撃ち込んでください。

ハートは敵全滅の後で取りに行けば安全です。

また，この面でアイテムのフォークをだした場合，何の考えもなしに取っても右の奥に散らばった敵（バームクーヘン）を回収するのは大変むずかしいと言えますが，とてもいい方法があるのでここに紹介しておきます。

アチャがⓐ地点近辺で敵をシビシビさせて固めておくのです。もちろんロボットを撃った場合はシビシビではなく，倒してしまうので，ロボット以外の敵をドンドン出現させて固めてしまいます。そこでピノがフォークを取ればバームクーヘンは簡単に取れるというわけです。

1P

まずはダイヤの泉をどうするか，です。安全策でいきたいのなら後回しにするべきですが，敵全滅の後で取ろうと思ってもこの面の1人プレイは時間的にほとんどよゆうがありません。

単純にオールクリア・ボーナスとボーナスの泉の得点を比較してみると，泉は全部取れば1,600Pts入るのに対しオールクリア・ボーナスは500Pts＋αで，泉の得点にはとても及びません。

よって高得点のために一方をあきらめるとしたらオール・クリアのほうです。得点重視の人なら，まず泉を回ってしまいましょう（敵弾に開けられてしまうこともあるし）。

そして敵との戦いですが，とにかくこの面は武器が足りなくなりがちです。そして実に敵にはさまれやすい面です。常に敵の動きを目で追いながら敵にはさまれないほうへ，また有効武器を持っている敵のほうへと移動しましょう。

どうしてもバトル・フィールドは敵出現口の近くにならざるを得ないので，次にどの口からどの敵がでてくるかも判断できたほうが絶対的に有利です。

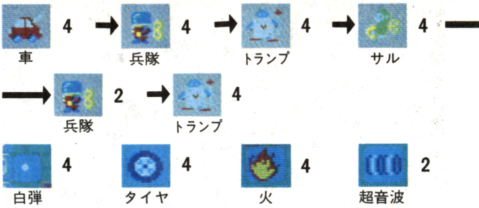
これがわかれば，すぐに倒せる敵が目の前にいたとしてもそれを倒してしまうとつぎに出現する敵に逃げ道をふさがれてしまう……などという場合にわざと敵を倒さずにおくというテクニックも使えます。

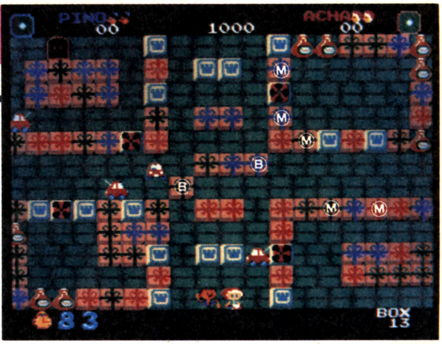
どうしても敵を全滅させきれないときには「ご先祖ブロック落とし」を使います。この面ではしばしばお世話になる技です。

持ち越す武器

（1P），（2P）共に電気

BOX 13





ピノのひとことメッセージ

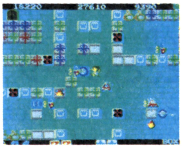
いろいろな要素がゴチャゴチャしていてけっこう苦労する面だよ。マジック・ハンドに引っかけられて頭に血がのぼったことが何回あったことか…。

むずかしい面です。画面上，いたるところにボックスが散らばっており，武器の配置によってきれいにキマる場合とドロ沼におちいる場合と，割合極端です。

前の面から順当に電気を持ってきていたなら，しばらくはそれを肌身離さず持ってボックスを開けまくり，ある程度武器を見つけだすまでは敵をシビシビさせておくのが手です。

とにかく車を残した状態でトランプを，そしてサルを出現させてしまって画面内に何種類も敵を残してしまうと収拾がつかなくなって判断力がプッツンします。

時限爆弾が中央に二つありますが，これはムリに自分で開けなくても，この面は弾を撃つ敵が多いので勝手に開けて自滅してくれることが多々あります。巻き込まれそうで恐かったら自分で開けてしまってもかまいません。



◀まずはこのとおり，敵をシビシビさせながら武器を捜しておく

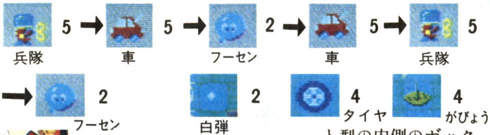
また，この面には5か所もマジック・ハンドが潜んでおり，実に引っかかりやすいのでケアしてください。

持ち越す武器

（1P）タイヤ

（2P）いずれかがタイヤ。

BOX 14



アチャのひとことメッセージ

私とピノの仲を祝福するかのようなハート面。でもかわいい模様と裏腹に，神経使う面なの…。

8n－2面，つまり魔法使い出現直前面です。難易度そのものはたいして高くないけれど，注意点の多い面です。

まず7と★が2枚ずつそろっていない場合はボックスをそおっと，はれ物にさわるように開けましょう。理由は前に書いたとおりです。

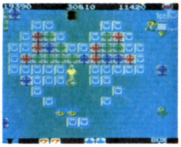
もしくは2枚ずつそろっていても，次の面は出鼻からむずかしいので★がでた場合は持って行ってしまうのもいいでしょう（7の場合は有効時間が短いのであまり進められません）。

いずれにせよ，初心者の場合はハート型の内側のボックスを開けに行くときは十分な注意が必要です。フーセンや車に追いつめられることが多いからです。

むしろ外周寄りにあるボックスから必要な武器を見つけておいて敵を全滅するまではハート型の内側には入らないようにするのが安全策です。

もちろん2人プレイ時はそれぞれが画びょう，タイヤを持ちっぱなしでOKです。

また，ダイヤの泉が二つもある稼ぎ面ですが，1人プレイで両回り切るのは時間的にかなりしんどいうえ，右上の泉はブロックが邪魔をしていて1人では絶対にすべてのダイヤを取ることができません。



◀右上のダイヤの泉は2人がそろっていないと全部取れないのだ

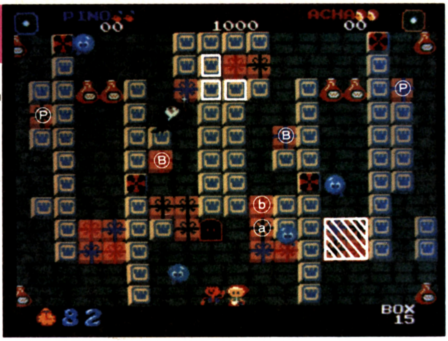
持ち越す武器

（1P）何でもよい

（2P）いずれかが画びょう

状況によってはつむじ風もしくは星弾を持ち越す。

BOX 15



◀フーセンに追われながら逃げて走って，つむじ風見ーつけた

ピノのひとことメッセージ

僕はこの面でトイポップを挫折(ざせつ)した人を多く見てきました。ほんとうにつむじ風か星弾がないと手も足もでない厳しい面です。

★

「挫折のＢＯＸ15」と呼ばれています。何の作戦もなしにプレイすると何人でもピノとアチャが減んでゆく恐怖のハマリ面です。１人プレイと２人プレイで分けて解説します。※服あり！

2P

前の面から画びょうを持ってきていますね。では持っていないほうのプレイヤーがⓐ，ⓑのボックスを壊して中の武器が何であろうと取ってしまってください。そして画びょうを持っているプレイヤーを先頭に，一気に斜線部のボックス群まで走って[7]か[★]をさがしてください。[7]，[★]はここに隠されている確率がもっとも高いのです。

途中でフーセンが追いかけてくるので，画びょうで倒してください。これが一番早く[7]，[★]を装備できる方法です。ここに[7]，[★]がなければ危険を承知で左にもどるしかありません。

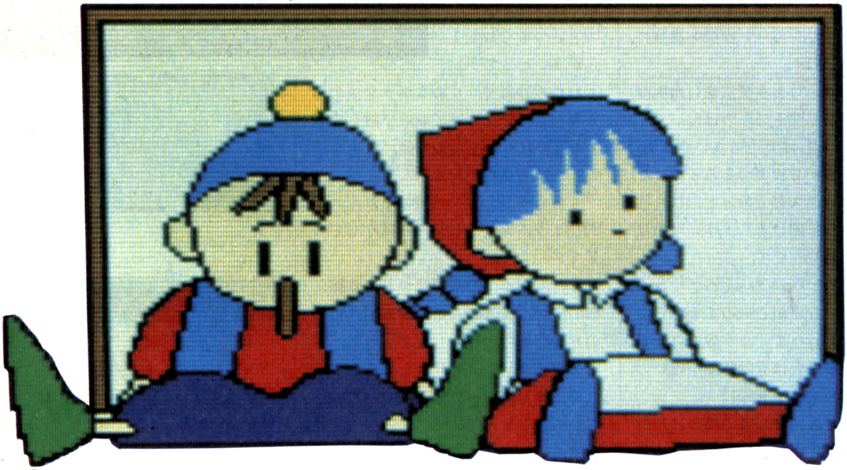
1P

２人プレイと同じように斜線部へ突っ込むのがいいのですが，画びょうや電気を持って走れるとはかぎらないので，フーセンは「見切り」でかわしましょう。万が一斜線部で[7]，[★]が見つからないと左へもどるのは至難の技です。初心者は前の面から星弾（もしくはつむじ風でもよいが，この場合ハート集めと魔法使い退治が最優先）を持ち越すことをおすすめします。

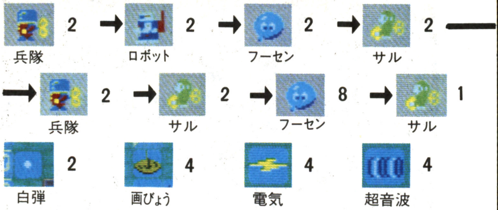
とにかく武器が限られているのに通り道にボックスがあるので取りたくもない物を取らされることも多い面です。残り武器の確認も忘れないように。

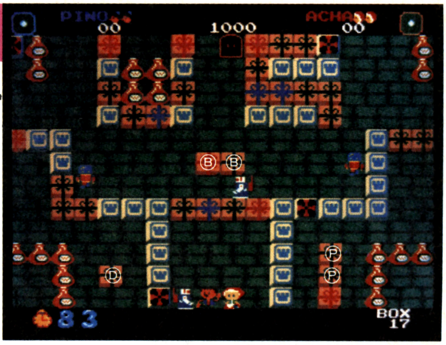
持ち越す武器

（１Ｐ）爆弾（ぜひ持って行きたい）
（２Ｐ）爆弾と電気



BOX 17





アチャのひとことメッセージ

BOX15を抜けるといよいよこのあたりから本格的に難しくなるので心してかかってね。

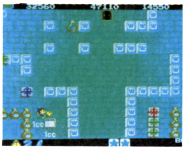
★

15面はむずかしいといっても[7]，[★]を使用する面ですから逃げ道はありますが，この面はまさに実力勝負。見切りと武器の持ち換えのタイミングでてんてこ舞いさせられます。

前の面から順当に武器を持ち越していれば，爆弾でボックスを壊しまくってください。この面は思いどおりの武器を取る暇もないくらい敵の猛攻にあうので，でき得る限り多くの武器を準備すべきです。

中央の時限爆弾は，シビシビとの混合で敵を倒すのに使うのもよいでしょう。

2人プレイの場合は常に2人が別々の武器を持つようにしておたがいをカバーしあうことです。終盤のフーセン×8がきたら，2人で画びょうを持つのもよいかも知れません。敵を全滅したらピノが左下でダイヤの泉を回っている間にアチャが右側のビンの中のハートを捜しにいくといった分担作業でいきましょう。



◀敵全滅の後は泉を回る係とハートを集める係に分かれて分担作業

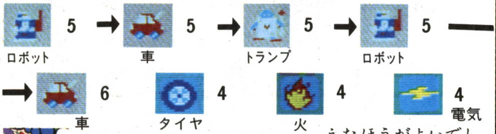
また，15面で使った残りの[7]か[★]があるはずですが，この面で使わずに19面あたりで使いたいところです。

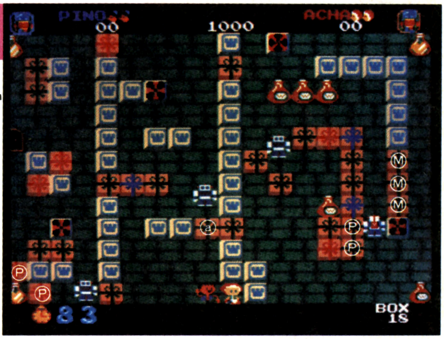
持ち越す武器

（1P）電気

（2P）電気。いずれか1人でもよい

BOX 18





ピノのひとことメッセージ

武器の持ち換えのタイミングになかなか味のある面だ。難易度的にはそんなにキツくはないよ。

★

ロボット，車，トランプの混合攻撃面です。武器は豊富に隠されていますが，画面が縦のラインで三つのエリアに分断されています。このエリア間の移動を敵にはばまれることが多いので，シビシビを使う場合は足止めする場所を考えてください。

ⓐのボックスに武器があった場合，行動の邪魔になることおびただしいので，優先して取ってしまってください。

武器の持ち換えのタイミングが難しい面ですがケチらずにバンバン取り換えたほうがよいでしょう。

また，フィールド右端にハートが必ず一つ配置されています。ご先祖ブロックにまっ先につぶされてしまう場所なのでタイムアウトに注意すること。

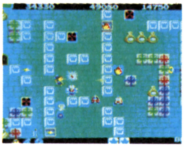
最後に，[7]か[★]がこの面で三つそろいそうな場合は，19面に持っていきたい所です。19面はつむじ風か星弾があると大変楽になります。よってよゆうがある人は，例のボックス確認開けをやるとよいでしょう。

持ち越す武器

（1P）電気

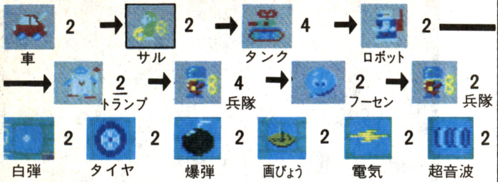
（2P）共に電気。一方が火を持っていく方法もあるがうまくゆく可能性は低い

（1P），（2P）共にできれば星弾を持ち越したい。つむじ風は有効時間が短いのですすめられません。



◀トランプがではじめたぞ。そろそろ火に持ち換えて…

BOX 19



アチャの ひとことメッセージ

武器が集中しているのは，スタート地点からもっとも遠い右端のところ。ここまでたどり着くのがまずひと苦労なのよね。

★

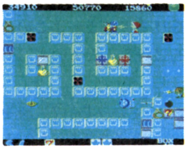
この面からゲーム・レベルが一つ上のステップに進みます。この面は登場キャラクターに対応する武器が全部そろっていない初めての面です。

中盤に登場する2匹のトランプ，これを倒すための火がこの面には一つも隠されていません。そのためにつむじ風か星弾がほしいのです。前の面から持ち越せなかったらこの面でもかまいません。そろったら使ってください。

2人プレイの場合，BOX18から1人が火を持ってくるという方法がありますが，トランプが出てくるまで何もできないのでかなり効率が悪いし，かえって難しくなります。むしろ2人共服を着ていたならボディ・アタックで各1匹ずつ倒すというやりかたもあります。

二つの時限爆弾は序盤にでてくる敵をシビシビで足止めして倒すのに使ってください。恐らくこのゲームのデザイナーのかたはこの時限爆弾でトランプを倒すように意図してレイアウトしたのでしょうが，実際にそのような使いかたをするにはよほどの実力と，そして運が必要です。

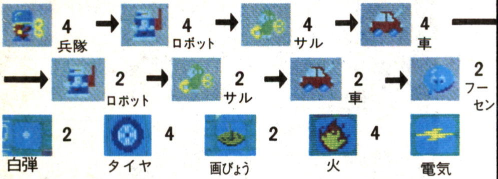
1人プレイの際は1人ぐらいやられてもしかたない，ぐらいの気持ちでプレイしてください。


◀アチャが足止め，ピノが捜索。うっ7がでてしまった…3枚そろわない…

持ち越す武器

（1P）電気
（2P）電気と超音波もしくは爆弾と超音波
2Pの超音波は必ず持って行くべきです

BOX 20



ピノの ひとことメッセージ

2人プレイと武器の持ち越しの意義を思い知らされる面だ。こんな面の2人プレイがビシッとキマったりすると，もうトイポップはやめられません。

★

1人プレイではつむじ風か星弾を使うか，神風特攻でも多用しないかぎり，オールクリアは不可能な面です。と言ってもこの面でつむじ風等を使ってしまうとBOX23の魔法使い出現面でそろえられる可能性が大変低くなります。前のBOX19で片方を使っていたら，なおさら絶望的です。

あなたの作戦しだいですが，1人プレイだったら速攻クリアをおすすめします。その際左上に必ず一つハートのピンが配置されていますが，これを取りに行くタイミングに注意してください。

2人プレイの際でも，前の面から一方が超音波を持って来ていなければオールクリアはできません。この面にはサルが2度にわたって出現するのに，超音波は一つも隠されていないので，これは絶対に手放し（持ち換え）てはいけません。

残る一方がドンドン持ち換えてフォローしてください。

前の面から爆弾を持ってきていたら，左奥のボックス群は壁越しの爆弾で確認しておくと便利です。

画面中央のうず巻き型の中はバトル・フィールドにしないほうが得策です。外周に添って戦いましょう。その際，見切りのテクニックを多用することになります。

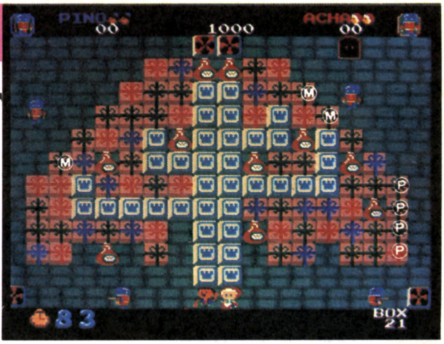
◀その超音波を離しちゃダメだよ，アチャ。でも車に撃っても効かないよ…

持ち越す武器

（1P）何でもよし
（2P）一方が画びょうを持って行ってもよいが特に気にする必要なし。

BOX 21

兵隊 4 → タンク 4 → フーセン 4 → タンク 4 → フーセン 4 → 兵隊 4　爆弾 8　画びょう 4



アチャの ひとことメッセージ

この面の形，ギャルボスに似てるっていう人もいるけど，ブロックを幹と枝，ボックスを葉に見たてると大木にも見えないかしら？

★

兵隊を除けばタンクとフーセンしか登場しない面です。息抜き面という感じですが，武器の配置によっては少々苦労する場合もあります。

定石としては１人プレイなら右下，２人プレイなら左右に分かれて下部のボックス群をまず壊しまくってください。１人プレイなら爆弾を，２人プレイならそれぞれ爆弾と画びょうを装備してしまいましょう。２人プレイなら後はその武器を持ちっぱなしでＯＫです。１人プレイの場合は次々と武器を持ち換えなければなりませんが，下部に武器が十分そろっていないときはフィールド上部にも武器をさがしに行きましょう。その際マジック・ハンドやパンチには気をつけてください。それに敵出現口も二つ並んでいますから注意しましょう。

それからこの面でもっとも気をつけなければいけないのは，壁越しの爆弾です。知らず知らずのうちに下から上部のボックスに対して壁越しの爆弾を使ってしまうことがあります。

その際，上方に7や★のカードがあるとたいへんです。これらのカードはボックスを壊してむきだしにすると，数秒で消えてしまうので取りに行っても間に合いません。もちろん7と★がすでに２枚ずつそろっていれば無視してかまいません。

◀画面外に注目！フーセンがいるぞ。これはヤツの得意技

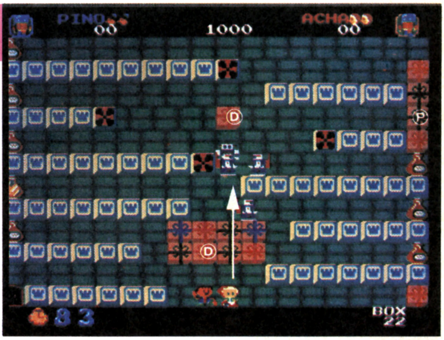
持ち越す武器

（１Ｐ）画びょう
（２Ｐ）いずれかが必ず画びょう

上級者の場合，２人プレイにおけるこの画びょうの持ち越しは絶対に必要です。初心者でも持って行く必要があります。

BOX 22

ロボット 4 → トランプ 4 → ロボット 4 → トランプ 4 → ロボット 4
白弾 2　火 4　電気 4



ピノの ひとことメッセージ

ダイヤの泉が二つあるけど，上のほうは最初に出現するトランプに撃たれちゃうことが多いんだ。これはトランプ出現の瞬間にちょっと誘導すればいい。

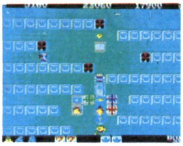
★

なぜ前の面から爆弾を持ってきてはいけないのか？それは，この面はスタート地点の目の前にダイヤの泉があるからです。それもこれはまわりの３方向がボックスに囲まれているので変則取りでまったく動かずに一か所でダイヤを取ることができます。

ですがその際爆弾で泉を開けるとまわりのボックスも開いてしまいます。それでも変則取りはできますが，敵弾によってボックスが壊されて侵入して来るのを早めてしまいます。この面はむやみにボックスを開けないほうがベターです。

２人プレイでパーフェクトなプレイを目指したい上級者なら，画びょうを持った１人はそれを離してはいけません。残る一方が１人プレイの感覚で電気と火を交互に持ち換えてください。自信がなければ各々電気と火を持って矢印の方向へ攻撃です。その際ピノの射程だと上の泉を開けてしまうので注意が必要です。

１人プレイでも２人プレイでも８ｎ－２面の注意は忘れないでください。何度も書いたことなのでここでは説明は省きます。



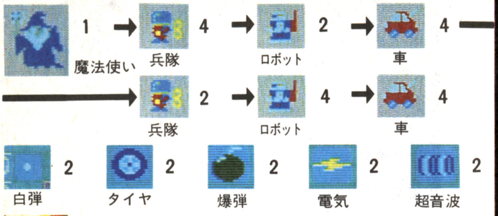
◀写真ではピノが超高等技「ＢＯＸ21から25・26への画びょう持ち越し」中

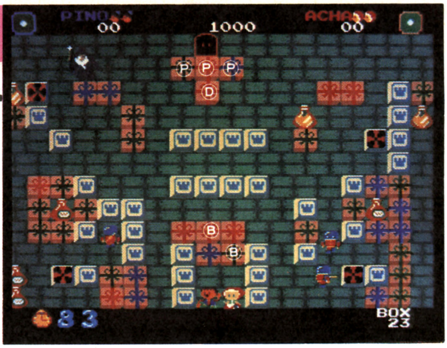
持ち越す武器

（１Ｐ）電気以外のほうがよい
（２Ｐ）**初心者**…共に何でもよし
上級者…一方がＢＯＸ21から持っている画びょう

この画びょうはＢＯＸ25と26で使うためのものです。トイポップ全面中でも最大の持ち越し技です。

BOX 23





アチャの ひとことメッセージ

大きな特徴はない面ね。でも時限爆弾ではじまってダイヤの泉で終わるなんてこの面だけかな。

★

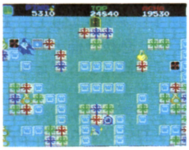
目の前の時限爆弾を開けないことには外へでられません。2人プレイの際，2人で同時に二つの時限爆弾を開けたりしないように。逃げられなくなります。

2人プレイで例の画びょう持ち越しの大技を使っている場合，画びょうを持った人はこの面も何もすることはありません。逃げまくりながらせいぜい兵隊でもやっつけてください。ただしつむじ風か星弾を使う分には問題はありません。

基本的には別にむずかしい面ではありませんが，タイヤと電気が二つずつしか隠されていないのでムダ使いをすると足りなくなります。

ダイヤの泉は扉の真下にあるので，ご先祖ブロックが始動してから開けても全部取ることができます。

※服あり！



◀まず時限爆弾を開けてよけましょう

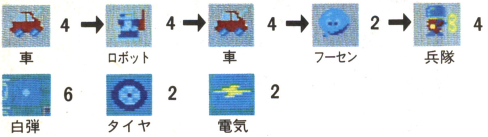
持ち越す武器

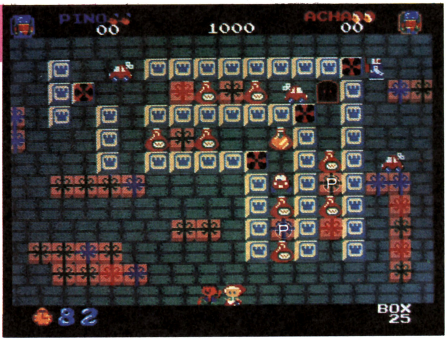
（1Ｐ）電気

（2Ｐ）電気とタイヤ

上級者…電気とＢＯＸ21から持っている画びょう。

BOX 25





ピノの ひとことメッセージ

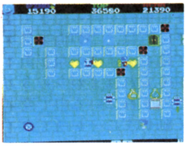
ゴールするとき，白弾を持って入ったりしないよう気をつけよう。扉へ通じる道は一本道だから…。

★

車とロボットが出現した後，フーセンが二つ出現しますが，この面には画びょうがありません。2人プレイでＢＯＸ21から一方が画びょうを持ち越していればこれを倒すことができます。

その方法を取っていない場合は，しかたありません。オールクリアをあきらめるか，ボディ・アタックを使うかもしくは前の面がボーナス・ボックスでスコア調整が簡単なのでフォークをだしてフーセンが出現した時点で使用する方法もあります。

1人プレイの場合タイヤと電気にしてもギリギリ必要な分しか用意されていないので，ムダ使いはできません。白弾が六つもありますが，これは明らかに一種のトラップです。変なところで取ってしまわないようにしましょう。



ＢＯＸ21から画びょうを持ってきていれば簡単にオールクリアだ

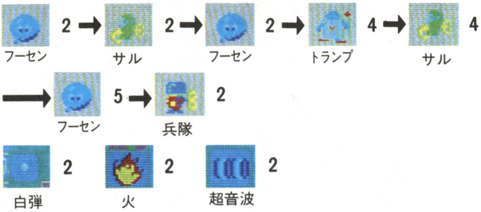
持ち越す武器

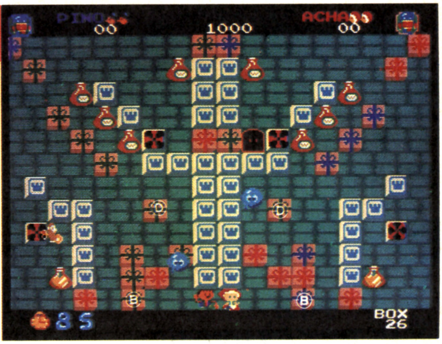
（1Ｐ）電気（ぜひ持って行きたい）

（2Ｐ）いずれかが電気

上級者…電気とＢＯＸ21から持ってきた画びょう

BOX 26





アチャのひとことメッセージ

なかなかインケンなBOXデザインしてくれるわねー。こんなむずかしくて時間のかかる面にダイヤの泉を二つも置かないでほしいよ。

★

大変難しい面です。1人プレイと2人プレイと分けて解説しましょう。

2P

一方が画びょうを持ってきているのなら何とかなります。残る一方が火と超音波をうまく持ち換えてください。フーセンは2回に分けて攻めてくるので，それまで画びょうは離してはいけません。

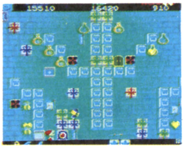
画びょうを持ってきていないパターンの場合は2人プレイでもオールクリアは骨です。時限爆弾をうまく使い，できればフォークを出現させるしかありません。

1P

前の面から持ってきた電気で敵をシビシビさせながらハートを取って早く脱出してしまうのが安全策です。

点数を稼ぎたければ2人プレイ同様時限爆弾やフォークを使ってフーセン退治をしなければなりません。

ダイヤの泉もシビシビ併用で取らざるを得ない状況になることが多いでしょう。



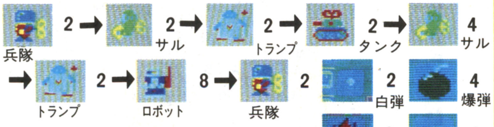
◀せっかく画びょう持ってるんだからもっとフーセンきてよ

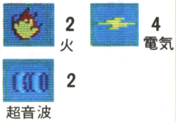
1人プレイでも2人プレイでもこの面ならつむじ風か星弾を使ってしまってもかまいません。一番確実な方法はこれです。

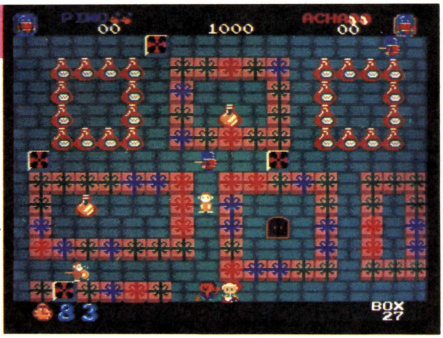
持ち越す武器

（1P）超音波
（2P）超音波と火

BOX 27







ピノのひとことメッセージ

序盤から中盤にかけて出現するサルをうまく処理できるとかなり楽な展開になるだろうね。

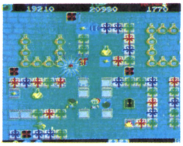
★

かなり忙しい面になりますが，登場する敵キャラに対応する武器はすべてそろっているので敵の出現順をきちんと把握していればきれいにオールクリアできます。

ボックスを壊しまくってもいいのですが，そうするとこの面は敵出現口以外ブロックが存在しないので，敵をまくのにかえって苦労することもあります。少しはボックスを残しておく（開けるだけで壊さない）のも一つの手ですし，壊している暇もあまりありません。

また，ダミーのビンがとても多いのでこれを開けてハートをさがすときは爆弾を使うと能率的です。タイムアウトに注意してください（と言ってもこれから先の面はほとんど時間との戦いになりますが）。

※服あり！

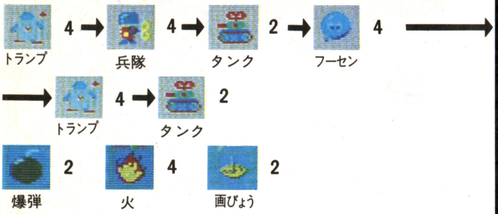


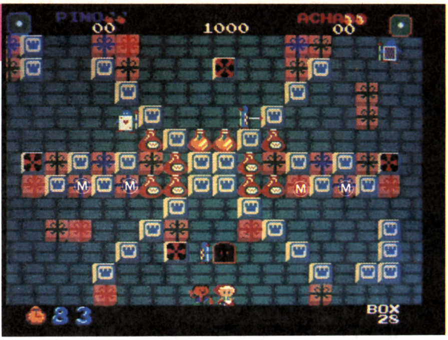
◀一本道を移動するサルなら狙いを定めるむずかしさがないから楽ちん楽ちん

持ち越す武器

（1P）火もしくは爆弾でもよい
（2P）火と爆弾

BOX 28





アチャの ひとことメッセージ

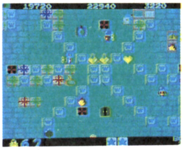
X字面というやつね。こういう形はXの上の部分に行くのに遠く感じるのよねえ。

★

武器の配置でかなり難易度の変わる面です。どうしても通るべき道に数少ない画びょうや爆弾が配置されていたりすると痛くて涙がでてきます。火は四つもあるので心配はありませんが，画びょうと爆弾は二つずつしか隠されていないので大事に使ってください。

攻略上一番注意することは，画びょうの置いてある場所だけは早目に確認しておくということです。BOX21やこの面のように迷路が真ん中から分断されていると，フーセンから逃げるのがけっこう辛いのです。フーセンの出現が近づいたら，バトル・フィールドは画びょうが置いてある場所のそばにしましょう。

武器が足りなくなってタンクなどが倒せずに残ってしまうことがよくあります。そんなときはタンクを左右のエリアに誘導して（上部はダメ）ご先祖ブロック落としを使いましょう。この



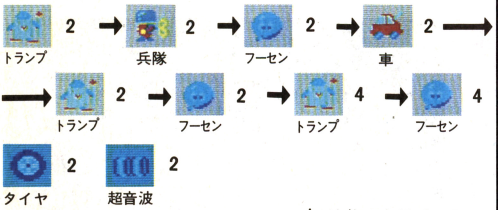
◀画びょうの位置は早目に確認しよう

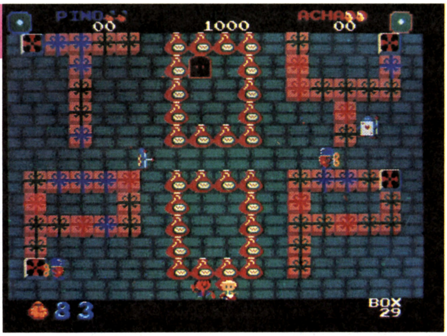
面ではしばしばお世話になる技です。

持ち越す武器

（1P）7，★を捜したいのなら爆弾（2P）火と画びょう。この組み合わせ以外あり得ません。一方が欠けてもパニックにおちいります。

BOX 29





ピノの ひとことメッセージ

“TOYPOP”という字が読める面。素っ気ないつくりの割にかなり難しいよ，この面。

★

武器の持ち越しというトイポップの最重要フィーチャーによって成り立っているような(？)面です。

ダミーのピンが多いのですが，四つのハートは90%以上の確率で最上段と最下段のピンの中に分かれて隠されています。1人プレイの際は，これらハートだけ拾って扉に飛び込んでしまうしかありません。7，★を捜したいというのならそれは可能です。ただし魔法使い出現面は目の前ですから，まちがっても使ったりはしないように。

いずれにしてもこの面に出現するトランプ，フーセン，車のうち，この面には車に対応するタイヤしか隠されていません。オールクリアはあきらめましょう。

2人プレイの場合は，前の面から持ち越してきた火と画びょうで敵を倒せます。途中，車が2台でてきますが，これはフーセン，トランプのいずれかを全滅させてから，そのプレイヤーがタイヤを取って応戦しましょう。それまでは逃げ回るしかありません。

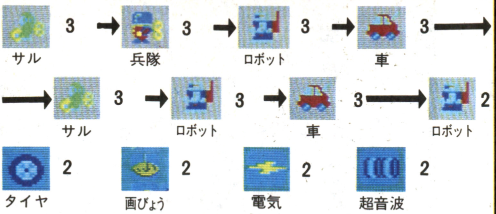
◀火と画びょうの両方がないとどうしようもないぞ／ボックスは壊しまくれ

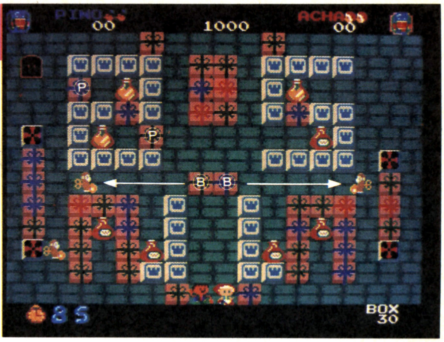
ボックスやピンは壊しまくったほうが得です。かなり逃げ回る必要のある面ですから。

持ち越す武器

（1P）超音波でもよいし，持っていれば爆弾でもよい
（2P）共に超音波

BOX 30





アチャの ひとことメッセージ

シビシビのお世話になる面だと思うな。タイヤと超音波の持ち換えのタイミングがとっても難しいし…。

2P

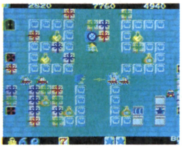
まず２人で上の二つの時限爆弾を開けてしまいましょう。残しておくと確実に邪魔になります。そして[7]と[★]が２枚ずつそろっていてもボックスは壊さずに開けるだけにして中身を確認しましょう。というのも次の面はつむじ風でも星弾でも最初から持っていたほうが絶対的に有利だからです。

後は素早くアチャに電気を持たせ，矢印の範囲で左右（時には上下）からくる敵を足止めしておきます。ピノがその間に次々と武器を持ち換えてサルと車を倒します。クリア直前に[7]か[★]を三つそろえて扉に入ってください。

1P

①時限爆弾を最初に開けてしまうこと，②ボックスの中身を確認しながら開けていくこと…。

これは２人プレイと同様です。問題は[7]がでるか[★]がでるか，です。[★]なら文句なく持っていくべきですが，[7]の場合は次の面で敵をかなり残して有効時間が切れてしまいます。でも魔法使いだけ倒してハートを四つ集める時間はありますから，より先の面へ進むためには[7]でも持っていくのがよいでしょう。

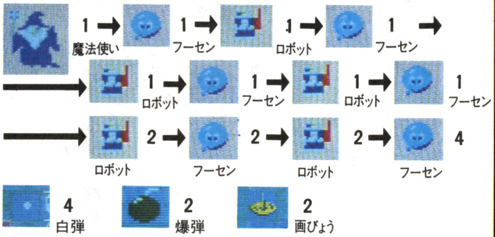


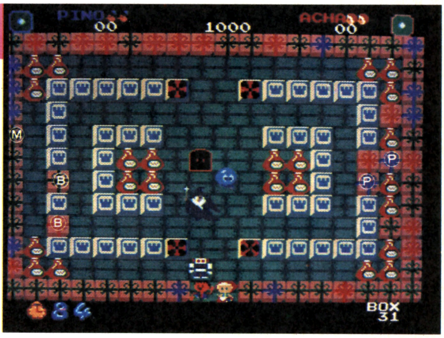
◀右下に[★]が見えている！これは何が何でも星弾をそろえて持ち越したいぞ

持ち越す武器

（１Ｐ）電気とつむじ風もしくは星弾
（２Ｐ）つむじ風もしくは星弾。そしてそれを持ったほうが画びょう，残る一方が電気を持つのが望ましい。

BOX 31





ピノの ひとことメッセージ

この迷路構成では逃げ道がありません。「大丈夫，フーセンはトモダチさ！こわくなんかない！」などと自分を勇気づけてもこわい面。

腹の立つ難しさを持った面です。

2P

前の面から画びょう，電気，そしてつむじ風もしくは星弾を持ち越していれば実に簡単にクリアできます。魔法使いをまず倒してしまったら後は出現口からでてくる敵を片っ端から倒せばクリアです。

つむじ風等を持ち越していない場合は当然[7]，[★]をさがさなくてはいけませんが，これはよほど２人の息が合っていないとむずかしいといえます。トラップも隠れていますし…。

1P

前の面から星弾を持ち越していればまず敵全滅まで有効時間は続くと思うので問題はありません。

つむじ風を持ち越してきた場合，敵全滅まではとても効力は続かないので魔法使いだけ倒して扉に入ってしまうのも手ですし，雄々しく戦ってみるのもいいでしょう。ただし，この面にはロボットに対応する電気が隠されていないので前の面から持ってきた電気を外してしまうとほとんどアウトです。

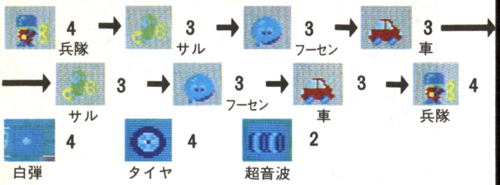
前の面からつむじ風も星弾も持ち越してきていない場合はやはりこの面でさがす他ありません。

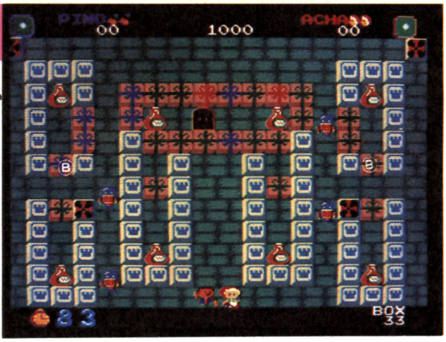
◀出現口を直接撃って，でてくる前にドンドン倒せ！

持ち越す武器

（１Ｐ）爆弾もしくは画びょう
（２Ｐ）いずれかが必ず画びょう
（１Ｐ）（２Ｐ）共につむじ風か星弾の残った一方があれば持ち越してもよい。

BOX 33





アチャの ひとことメッセージ

ハートがどれもこれも袋小路に置いてあって，どうやって取りに行けっていうの？このへんはさすがに難しい面が続くけど，アチャ負けないわ。

2P

一方が画びょうを持ち越してきていれば何とかなります。フーセンは2回に分けて出現しますので全部退治するまでは画びょうは離さないように。この面に画びょうはありませんから。

もう1人のタイヤと超音波の持ち換えのタイミングが非常に難しいでしょう。特に超音波は無駄使いすると一巻の終わりです。

フィールド上部中央のボックス群は極力開けるだけにして壊さないようにして，1～2か所壊した穴からサルや車を狙い撃ちすると安全です。

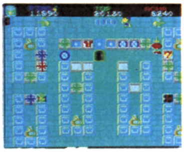
つむじ風等，そろえられたら使ってしまってよいでしょう。

1P

画びょうを持ち越してきていてもフーセンは2波くるのでオールクリアは厳しいでしょう。まあこの面は予備の服もあるのでボディ・アタックと，神風特攻でフーセンを全滅することもできますが…。

一番簡単なのはつむじ風等をそろえてしまうか，前の面から持ち越してくることです。更に前の面がボーナス・ボックスなのでフォークも簡単に出現させることができます。

※服あり！

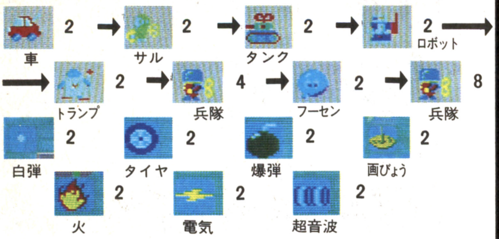


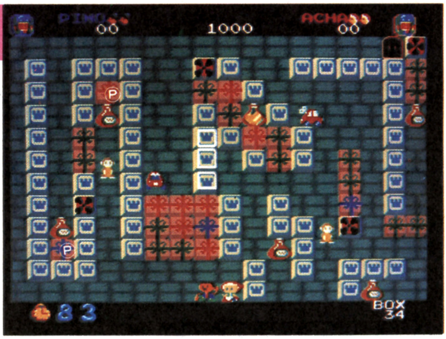
◀これはもっともツイてるパターン。3枚目の7だ，使っちゃおう！

持ち越す武器

（1P）タイヤもしくは超音波
（2P）タイヤと超音波

BOX 34





ピノの ひとことメッセージ

本論から話がズレるけど，やられた瞬間のサルの顔はやたらおかしいよ。

★

敵キャラクター総出演（デカ・キャラを除く）面です。武器もすべてきれいに用意されているので実力勝負の面でしょう。

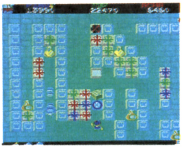
兵隊を除き，どの敵も2匹ずつ次々と現れてきます。ところが，フィールドは多少迷路状になっており，敵出現口同士が離れています。そのため同種のキャラが別々の口から出現した際，連続で倒すのが難しいというのがこの面の特徴です。

また，通り道に武器が配置されていることも実に多い面なので残り武器の数はきちんと把握しておきましょう。

画面中央のニセ・ブロックは壊して通り道にしてしまってよいでしょう。

2人プレイの際は一方がある程度長く電気を持ってシビシビを多用し，その間に他方が持ち換えていくという定石に従うのが有効なやりかたです。

つむじ風，星弾はそろうならば使うことです。余談になりますが，どうしても難しくて先に進むのに障害になる面があったなら，魔法使い出現面のことを考えずにどこででも7や★をそろえて使ってしまうのもよいかもしれません。

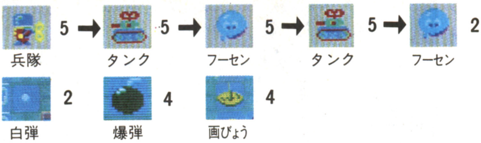


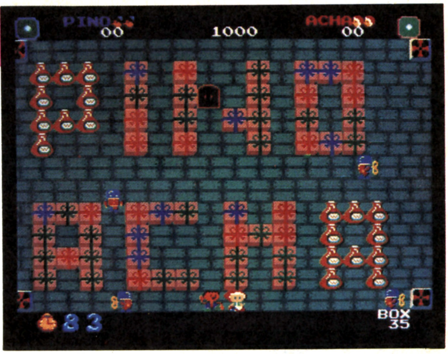
◀超音波とタイヤを持って敵を待ちかまえよう。常に先読みでいくことだ

持ち越す武器

（1P）できれば爆弾
（2P）一方が爆弾，もう一方が電気。この電気はBOX36まで持ち越します。

BOX 35





アチャのひとことメッセージ

わっ♡ “ＰＩＮＯ・ＡＣＨＡ”面だ！ 簡単な面で予備の服まであるからって人を脱がせて遊ばないように！ 私は着せ替え人形じゃありません。

★

トイポップ全面中でもおそらく５本の指に入るほど簡単な面です。敵は兵隊以外はタンクとフーセンしかでてこないし，武器は豊富に用意されているし，トラップも一つもなければ，予備の服まであります。ブロックにいたっては四隅に敵出現口が存在するだけです。ここまでこれたプレイヤーにとってはボーナス・ステージも同然です。画びょうだけは早いうちに捜しだして万全を期しておきましょう。

また，２人プレイの場合，前の面から一方が持ち越してきた電気は，絶対に手放さないことです。次の面で重宝します。

※服あり！

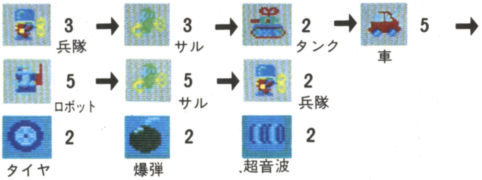
◀アチャは「ＢＯＸ34から36への電気持ち越し」中。敵の足止めはできるぞ

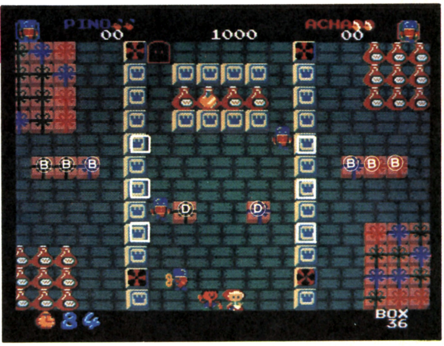
持ち越す武器

（１Ｐ）爆弾

（２Ｐ）爆弾とＢＯＸ34から持ち越した電気

BOX 36





ピノのひとことメッセージ

この面なんか戦術的なおもしろさがすごく楽しめると思うよ。僕は好きだな，この面。

2P

スタートと同時に右下のニセ・ブロックを壊して右の奥に２人で陣取ります。ボックス群は左上と右下にあるのになぜ右下を選ぶのか？ それは武器の集中率が右下の方が絶対的に高いからです。

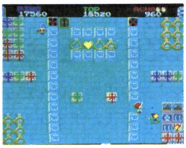
ここで武器の確認をしたら電気を持ったほうが侵入してくる敵をシビシビさせて足止めし，残る一方が持ち換えていきます。右下に武器が足りない場合はうまくタイミングを計って２人で左上へ走ります。

中央の二つのダイヤの泉は敵全滅後にゆっくり取ります。ですからこの付近で爆弾を破裂させたりしないよう注意してください。

1P

少々厳しい面ですが正攻法でオールクリアは可能です。

ロボットが出現するまでの敵に対応する武器はすべてそろっています。次々と倒してください。ロボットが出現したら三つ並びの時限爆弾の周りに誘導して，やっつけてしまうのです。左右にあるので，それぞれ２～３匹ずつ巻き込めばロボットは全滅できます。この際，必ず三つ連続で開けてください。一つだけ開けて爆発させると残りの時限爆弾は不発のまま消滅してしまいます。



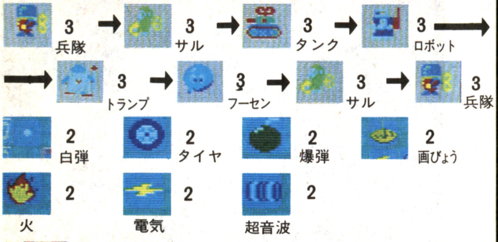
◀武器の確認をしたら，入ってきた穴から敵を狙い撃ち！

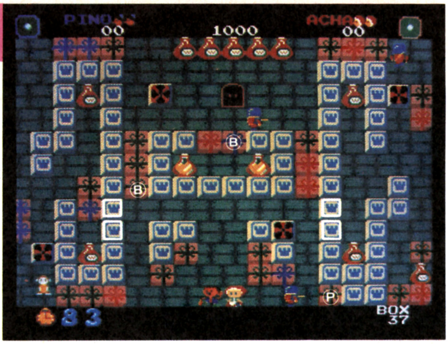
持ち越す武器

（１Ｐ）超音波もしくは爆弾

（２Ｐ）超音波と爆弾

BOX 37





アチャのひとことメッセージ

シクシクシク…。いくら魔女にとらわれたお友達を救うためといってもなぜアチャはこんなむずかしい面を戦わなければいけないの…？

★

登場キャラに対応する武器はすべてそろっていますが，とにかく難しい面です。全面中屈指の難関でしょう。

まず例によってやたらと通り道に武器の入ったボックスが置かれています（というよりほとんどが通り道に配置されている）。さらに言うならば外周にも武器集中率の高いボックスが配置されているにもかかわらず，敵出現口はその一つ内側に置かれています。よって敵に妨害されて武器を取りに行けないという悪循環に泣かされます。

しかしサル（と兵隊）以外はどれも１回ずつしか出現しないので武器をケチらずにとにかく近くにいる敵から順にスピード優先で倒していけば鮮やかにキマることもあります。

この面でも一番注意すべきはやはりフーセンかもしれません。他の敵は迷路に引っかかってくれますがフーセンは待ってくれませんから。画びょうは早目に確認しておきましょう。

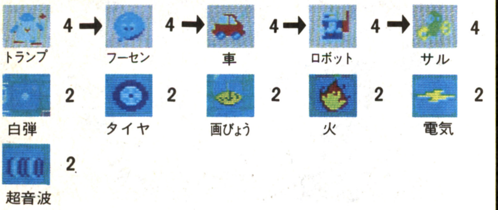
◀既に画面上には４種類もの敵が…。誰か助けてよー！

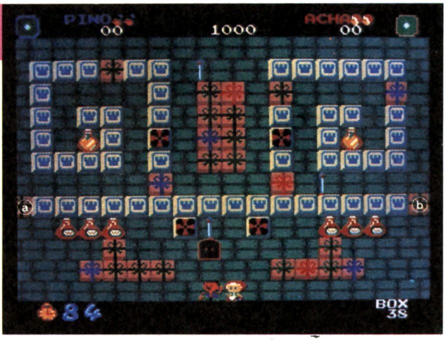
持ち越す武器

（１Ｐ）画びょう。なければ火

（２Ｐ）画びょうと火

BOX 38





ピノのひとことメッセージ

この面もけっこうむずかしいんだよなあ。特にスタート直後がポイントなんだよね。

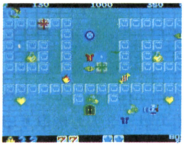
★

フィールドが中央から上下に分断されており，上下のエリアをつなぐ道は両サイドにしかありません。ここをうまく使えるかどうかがこの面の一つのポイントです。

まずはできればⓐ，ⓑのボックスを開けて中身を確認すること。これを優先してください。ここが空箱の時は問題ありませんが，何か武器が置いてあると上下の通り抜けのとき，じゃまになります。どの武器が入っているかによって状況は違ってきますが，取るタイミングを考えなければなりません。

上部のエリアは敵にはさまれやすい迷路になっているので，作戦なしに入り込むとあっさりやられてしまいます。ハートを取りに行く時期をあせらないように。

１人プレイの場合，出鼻に画びょうを持って上部へ抜けられれば，上でフーセンを全滅させるほうが楽です。トランプはその後で戦うというのも一つの手でしょう。※服あり！



◀シビシビを併用して確実に敵を減らしていこう

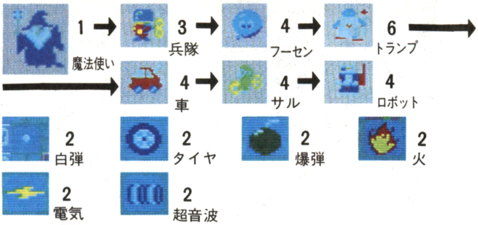
持ち越す武器

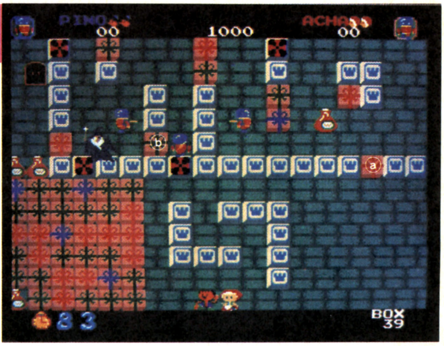
（１Ｐ）画びょう

（２Ｐ）いずれかが画びょう

もちろんつむじ風など持っていってもかまいませんが，再三言うように，つむじ風のほうは有効時間が短いので注意してください。

BOX 39





アチャのひとことメッセージ

全面クリアできるくらいの実力がついてくると魔法使いを1回でも倒しそこなうとすっごく悲しいの。十分注意しようね。

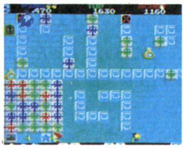
★

最後の魔法使い出現面です。

フーセンがすぐに出現するので前の面から画びょうを持ち越してくるのは絶対必要条件です。この面に画びょうはありません。

まずは左下のうんざりするような量のボックス群をひたすら開けまくり，壊しまくってください。そこで7か★が見つかればOKです。ただしその際注意すべき点は，フィールド上部に7★が隠されている場合です。その場合だと，敵弾で勝手にボックスが壊されて，気がついたら7や★が消えていたというあまりにも悲しい状況が作られていることがあります。ですから2人プレイの場合だったら多少の危険は覚悟して1人がⓐの所から上へ入り込んで7，★を捜すという作戦もあります。

また，爆弾を持った際に，はしゃぎ過ぎて壁越しの爆弾でⓑの箇所にあった7，★を消してしまう，というのも稀（まれ）にありますので注意してください。



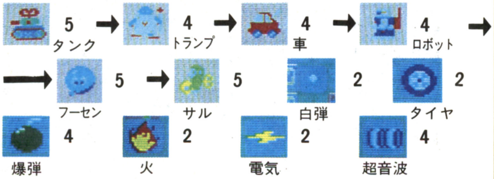
◀おおっ！今日はなんてツイているんだ！いきなり★がめっかった！

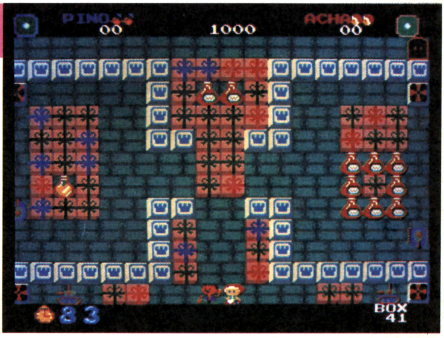
持ち越す武器

（1P）できれば爆弾

（2P）できれば爆弾と火

BOX 41





ピノのひとことメッセージ

いよいよ最終ゾーンに突入だっ！逃げの体勢に入れば40面台は30面台よりやさしいよ。オールクリアを目指すと厳しいけど…。

★

武器は取りやすい配置になっていますが，フィールドが狭く，敵をかわしにくい面です。終盤に登場するフーセン以外は対応する武器がそろっていますが，かなりスピーディなチェンジ&シュート（持ち換えから攻撃への連続技）が必要です。

フーセンを倒すにはフォークを出現させるのが最良手段でしょう。前の面がボーナス・ボックスのときはスコア調整が実に簡単なのでここは必ず出現させたいところです。フォークはフーセン5匹が全部出現し切ったところで取るように。

序盤で取ってしまっては何の意味もありません。

また，シビシビとの混合ボディ・アタック（テクニックの項参照）で倒すこともできますが，ストックによゆうがないとできません。

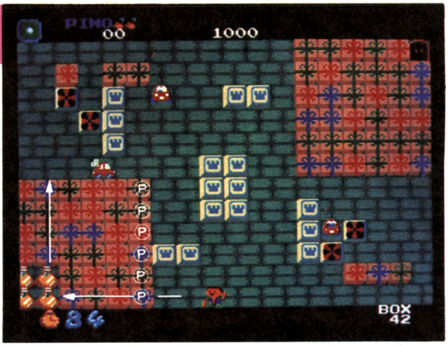
◀画びょうはこの面にない！7が見えてるから使ってしまうか…

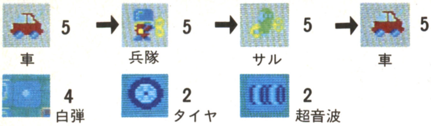
持ち越す武器

（1P）タイヤ。爆弾という手もある

（2P）タイヤと超音波

BOX 42





アチァのひとことメッセージ

ずいぶん大ざっぱなつくりの面という気もするけど…。予備の服やお菓子を捜したければハートは全部取らずに残しておいたほうがいいわよ。

★

そうむずかしい面ではありません。問題は，これだけのボックス群にタイヤと超音波がたったの二つずつしか隠されていないということです。

2P

前の面からタイヤと超音波を持ち越していれば何も困ることはありません。矢印の部分のボックスを全部壊してトンネル開通をして，２人してそのコーナー部に陣取って穴熊の体勢を作ります。後は外側に向かって撃っていれば何も考えずにオールクリアできます。

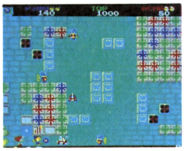
前の面からの持ち越しをしていない場合は少しむずかしくなりますが，うまく敵を誘導しながら武器をさがしてください。

1P

２人プレイ時と同じように左下のボックス群を内側から崩すようにして武器の確認をします。右上に行かないと武器が足りない場合もありますので注意してください。

また，１人プレイでも２人プレイでも次の面に星弾を持ち越せたら持っていってください。つむじ風の場合はあまりおすすめできません。

※服あり！



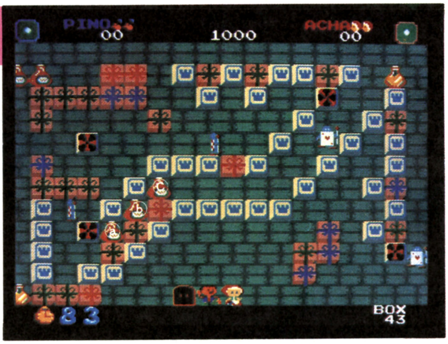
◀敵が侵入するのを待っていればよし。あんまりこないようならでていこう

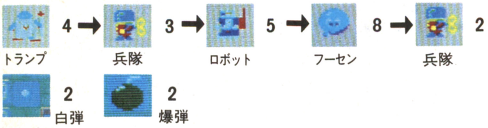
持ち越す武器

（１Ｐ）（２Ｐ）共に何でもよし

できれば星弾のほうを持ち越す。

BOX 43





ピノのひとことメッセージ

ゲーム・デザイナーのＨＹＯＮＤさん，よくぞ最後にこんな面を…。２人プレイの全面オールクリアの夢が何度ここで打ち消されたことか…。

★

ノーマル・ステージとしては最後の面にあたります。さすが最終面だけあって，ほとんど無理難題をふっかけているとしか思えない構成になっています。トランプ，ロボット，フーセン，兵隊が出現しますが，この面に隠されている武器では兵隊以外倒しようがありません。

ＢＯＸ42から持ち越せる有効な武器も一つもありません。２人プレイならばＢＯＸ41から一方が強引に火か電気か画びょうを持ってくるということもできますが，それでもオールクリアにはほど遠いといえます。

ということはつむじ風か星弾をそろえるしかないのですが，ＢＯＸ39の魔法使い面で片一方を使ってしまった直後なのでうまくそろわない可能性も高いのです。

正直言ってこの面をオールクリアしようと思うと運が左右します。ただし速攻クリアするならばそうむずかしい面ではありません。ⓐ，ⓑ，ⓒのピンは最初に確認に向かいましょう。

◀そうだ，ピノ，そこには先に入っておくとけっこう楽だ

持ち越す武器

（１Ｐ）（２Ｐ）共にハートの位置を覚えていない人には爆弾が助けになります。覚えていれば何でもよし。

BOX 44

1
魔女

8
ハート

アチャのひとことメッセージ

ハイ，全面制覇おめでとうございまあす。ここまでくるのにかかる時間は１人プレイでも２人プレイでも１時間弱ってところかな。バンザーイ♥

★

最終面は特殊ステージで，この城の主である魔女との対決となります。

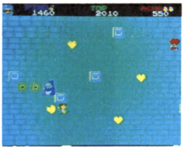
この面には画面内の８か所にハートが隠されており（位置は常に一定），その場所に弾を撃ち込むとハートが現れます。これに主人公が触れるとハートは魔女の体に向かって飛んでいきます。

このようにして八つのハートを魔女の体内に潜り込ませると，魔女は「ヤラレタ」と言って一巻の終わりです。

２人プレイの場合，魔女は常にピノを狙ってくるので，その間にアチャがハートを取っていけば簡単にクリアできます。

１人プレイの場合，ピノは常に魔女に追われた状態になっているので，けっして座標軸（縦でも横でも）を合わせてはいけません。魔女の高速弾はとても避けられません。うまくブロックを楯にして回り込んでかわすようにしてください。

普段は常に魔女より画面の内側（中心寄り）へ回り込むようにしないと端に追いつめられてしまいますが，追いつめられても見切りを使えば逃げることはできます。


◀ピノはグルグル逃げ回っていればよし。その間にアチャがハートを取ろう

※この面のタイマーはダミーです。０になっても何も起こりません。

※２人プレイ時には必ずアチャの側に20,000Ptsのボーナスが入ります。

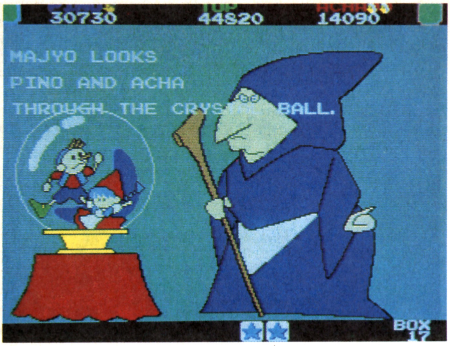
トイポップ名画面集

トイポップには素敵なストーリーがあります。でもそれは直接文章で僕たちに伝えられるのではありません。ゲームプレイの合い間にかわいいデモ画面とちょっとした英文による解説が入って僕らは断片的にそのストーリーを知ることができます。

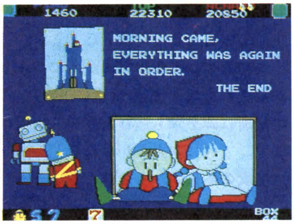
そこから世界が広がり，ハッとするとプレイヤー自身が，トイポップ・ワールドに引き込まれ，その一員となっていることに気付くことでしょう。ほら，トイポップの世界が見えてきた…。

▲オープニング画面。ピノとアチャは仲間を救いに魔女の城に向かいました。人形である彼らが活動できるのは夜の間だけなのです。空には月が昇っています…

▲魔法使いは良い兵隊をかごにとらえ，悪の心を持ったコピーを創りだしてしまうのでした。かごの中の良い兵隊は驚いています。
※ＢＯＸ９スタート時のデモ画面です



◀ピノとアチャの大活躍は続きます。でもその様子をずっと見ている者がいました。この城の主，魔女です。強大な魔力を持つ彼女がこのまま黙っているのでしょうか…？
※ＢＯＸ17スタート時のデモ画面です



▲エンディング画面です。ピノとアチャは魔女を討ち倒し，仲間を助けだすことができました。朝がきてピノもアチャも普通の人形にもどりました。すべては昨日の夜以前のまま…すべては元どおりになりました…。…おや？さっきの魔女の城が見えますね。あれは絵の中の世界だったのでしょうか…

おまけ

◀全登場キャラクターと開発スタッフがデモ画面で見られます。ＨＹＯＮＤさんと書かれているのがゲームデザイナーのかたです。ＦＵＪＩさんというのはＮＧでおなじみ「午後の国」の冨士弘さん，キャラクター・デザインですね

◀ハイスコア・ネーム登録画面。１位から５位までで全部左側にでる絵が異なります。ただしどれも別のデモで一度使用されているものです。
ハイスコア・ミュージックのできも秀逸です

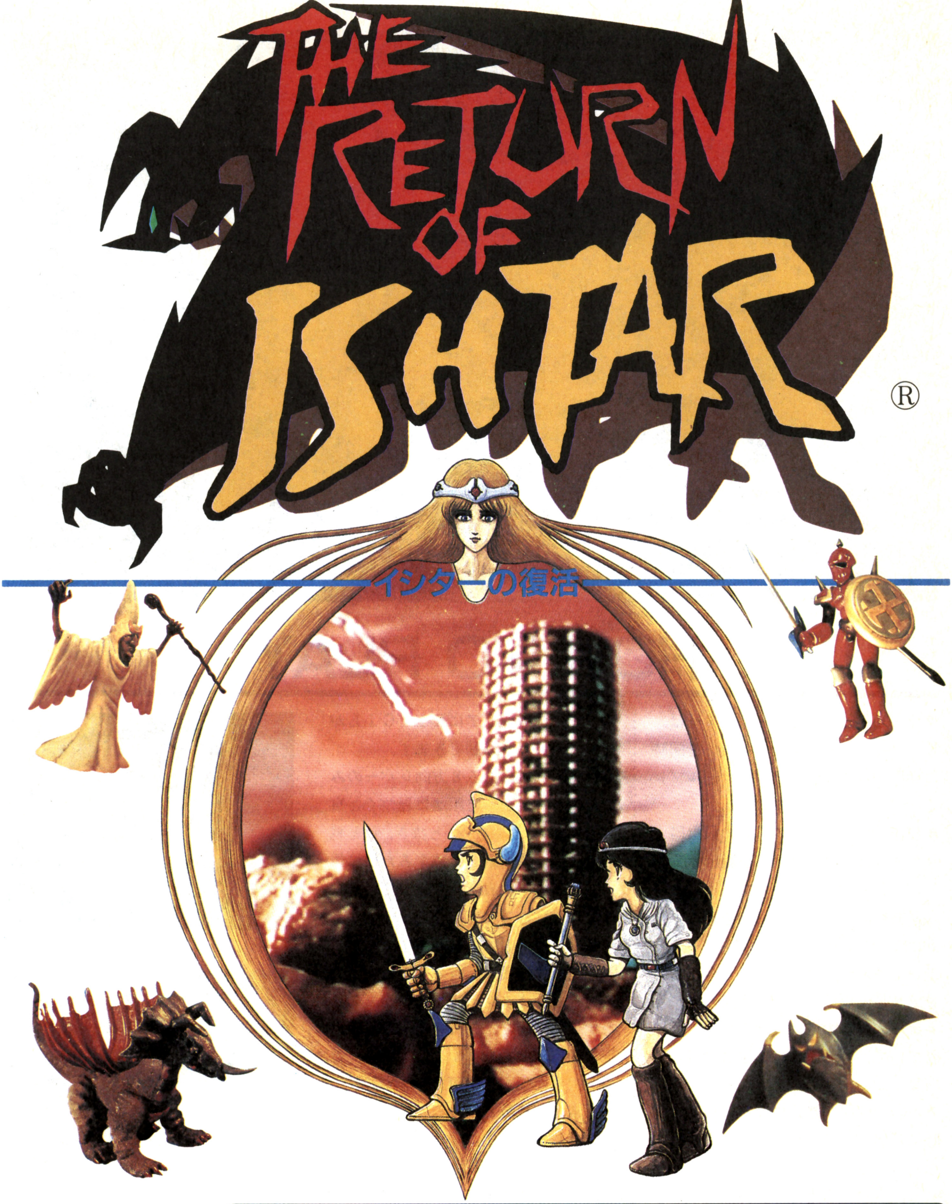
最後に

はじめから全部読んでくださったかた，どうもありがとうございました。いかがでしたでしょうか？

もはや書きたいことは本文で書きつくしてしまいました。これを読んで「トイポップってこんなに奥の深いゲームだったのか」と少しでも思ってもらえたら幸いです。

もう気付いているかたも多いと思いますが実はデモ画面にでてくる英文などに文法・スペルの誤りがあるんですよね。でもあまり気にしないでください。ゲームが楽しいから笑ってすませましょう。

協力
FANCY-KETOSE
FANCY-ACU-KEI
ACU-Y.N（プレイを参考にさせていただきました）



ビデオゲームやパソコン・ゲーム，ファミコン・ゲームでも大人気だった「ドルアーガの塔」の第2部作として「イシターの復活」は制作されました。

「THE RETURN OF ISHTAR」は「THE TOWER OF DRUAGA」の続編ということだけでなく，業界初のパスワード方式によるコンティニューや64種の呪文全128ルームに潜む多彩なモンスター，2人同時プレイが可能な本格的RPG(ロールプレイング・ゲーム)と多くの話題を呼びました。そのため前作同様に他のビデオゲーム機に与えた影響は非常に大きく，新たな一つの方向性を示したといっても決して過言ではありません。

発売年月：1986年6月

STORY

ドルアーガ打倒のために塔に向かった黄金の騎士ギルを待っていたのは，無数のモンスターたちや，さまざまな種類のワナだった。

しかしながらギルは，数々の危険を持ちまえの勇気で突破していった。

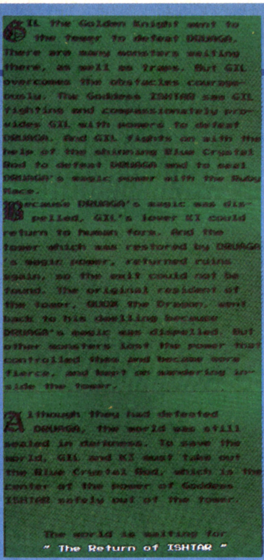
そんな姿を見た女神イシターは，ギルにドルアーガを倒すためのいろいろな力を与えた。そしてギルは，ブルー・クリスタル・ロッドの輝きを得てドルアーガを倒し，ドルアーガの魔力をルビーメイスと共に封じ込めることができたのである。

ドルアーガの魔法が解けたために，ギルの恋人カイは人間の姿にもどることができた。しかし，ドルアーガの魔力で修復されていた塔は，再び元の廃墟へと化してしまい，出口がわからなくなってしまったのである。

塔の本来の住人だった龍のクオックスは，ドルアーガの呪縛が解けたおかげで自分の住み家に帰っていったが，その他のモンスターたちは，コントロールされていた力を失ってより狂暴になり，あてもなく塔内をさまよい続けている。

ドルアーガを倒したとはいえ，世界はいまだ暗黒に閉ざされていた。世界を救うためにカイとギルは，女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを，何としても塔から持ちださなければならない。

世界は『イシターの復活』を心待ちにしているのである。



HOW TO PLAY

●ザ・リターン・オブ・イシターは，ＫＩ（カイ）とＧＩＬ（ギル）を同時に操作する本格的ＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）です。

●前作「ドルアーガの塔」の最上階よりゲームははじまり，塔を脱出することが，このリターン・オブ・イシターの最終目的です。最終目的を果たすためには，プレイヤーは何回もゲームを重ねてキャラクター（ＫＩとＧＩＬ）を成長させなければなりません。

●ゲーム舞台の塔は，128の部屋にわかれていて，各部屋には部屋名が付いています。

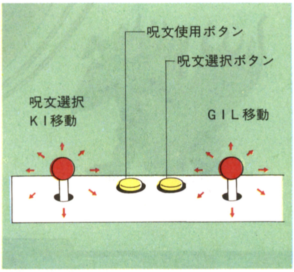
●一つの部屋が迷路になっていると同時に“部屋間のつながり”も迷路状になっているので，これを解き明かさないと，塔から脱出するという最終目的を果たすことができません。

部屋から部屋へは，カギを拾い，そのカギに合ったドアにＫＩとＧＩＬが行くことにより移動できます。

●ＧＩＬは右にある８方向レバーのみで操作し，敵が一定距離に近づくと自動的に剣を「シャキ!!」と抜き，敵と戦いますが，通常敵と交戦するたびに体力（画面右下に表示）が減っていき，体力が０になると死んでしまいます。

ＫＩは左の８方向レバーと二つのボタンで操作します。右の呪文選択ボタンを押したままレバーを上下左右に動かすことにより，呪文を選択し，左の呪文使用ボタンを押すことにより，その選択した呪文を使用できます。ＫＩは通常，直接敵と触れると一瞬にして死んでしまいます。

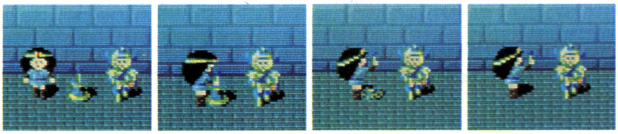
●ゲーム終了時に表示されるパスワードを記録しておけば，つぎにゲームをはじめるとき，そのパスワードを入力することにより，前回の続きがプレイできます。



《第１図》操作パネル

ＫＩ

ＧＩＬ



▲ＫＩがブルー・クリスタルロッドを抜く瞬間からゲームはスタートする

パスワード機能とは？

業務用ゲーム初のパスワード機能の付いたザ・リターン・オブ・イシター。ところで，パスワード機能ってなんじゃらホイという人も多いと思うので，ここでじっくりと説明しましょう。

まず，コインを入れると**写真1**の画面がでます。「なに—英語だ—」と怒りなさるな日本男児。今，説明するから。

NEW(ニュー) GAME(ゲーム)

新しくゲームをはじめる場合はこれ。「イシターの復活ははじめてだよー」という人はここを選びます。

LAST(ラスト) GAME(ゲーム)
CONTINUE(コンティニュー)

今，直前にゲーム・オーバーになったゲームの続きがしたい場合がこれ。イシターの復活をやっていると，結構熱くなるんですよ，これが。

PASSWORD(パスワード) GAME(ゲーム)
CONTINUE(コンティニュー)

前回のパスワードを入力して，ゲームの続きがしたい人がこれ。ここが，パスワード機能であると言われるゆえんです。

◀《写真1》ゲーム選択の画面

NEW GAME

さーて，NEW GAMEを選んだ人は，イシターの復活をはじめてプレイする人だから，まず，自分だけのKIとGILを作らなければなりません。**写真1**でNEW GAMEにレバーで合わせて，ボタンを押すと**写真2**の画面になったはずです。

ここで，KIとGILの名前を3文字以内で決めるのです。左側のはKIの名前で，左レバーで選択，左のボタンで決定。右側はGILの名前。右のレバーで選択して，KIの右ボタンで決定します。

この名前は以後ずーと使用することになります。“AAA”なんて安易につけずに，わが子同然に考えて，名前をつけること。

◀《写真2》ネームの登録画面

KI，GILの名前をつけ終わったらつぎは性別を決めよう。**写真3**が，その性別を決定する画面です。MALE(メール)は男性，FEMALE(フイメール)は女性という意味。FEMALEにすると，ゲームが少し簡単になるかも。まあ，あまりこだわらずに決めましょう。

これを決めれば，いよいよゲーム・スタート。TOP OF THE TOWERでKIがブルー・クリスタル・ロッドを抜く場面(シーン)からはじまります。

◀《写真3》性別選択の画面

LAST GAME CONTINUE

ここを選んだ人は，ゲーム・オーバーになった部屋の赤のドアからでてきて，即ゲーム・スタート。いきなり敵が襲(おそ)ってくる部屋もあるので，よーく考えてから選んでください。

PASSWORD GAME CONTINUE

ここがパスワード機能の特徴をいかしたパスワード継続です。これを選べばNEW GAMEのときのようにネーム入れと性別入れがあります(**写真4,5**)。

その後，画面は**写真6**のようになり，パスワード・タイプの選択となります。

KI………KIの呪文と部屋数の継続　GILは初期状態。
GIL……GILの体力のみ継続。KIは初期状態であり，ルームはTOP OF THE TOWERからスタート。
KI & GIL…KIとGIL，部屋数も継続。通常はコレ。

パスワード・タイプを選ぶと，パスワード入力画面(**写真7，8**)となります。

ここでは，左側の6ケタにKI，右側の4ケタにGILのパスワードを入力します。このパスワードは，名前，性別に対応しているので，常に名前，性別を同じにしないとパスワードの意味がありません。

パスワードを入力し，まちがいがなければ画面は**写真9**に移ります。これはスタート・ルーム選択画面と言って，今まで進んだ部屋までであり，その部屋のパスワードがわかっていれば，その部屋からスタートすることができます。これは，とっても便利だし，ゲームをおもしろくしている一つの要因でもあります。

左のレバーで上下に動かして（右レバーも併用すると速く動く）選択し，ボタンで決定。「アレ，なんだこの画面は？」なんて言わないように。この画面(**写真10**)は部屋(ルーム)パスワード入力なのです。

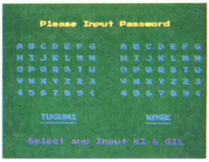
ゲーム中に部屋を移動すると最初に**写真11**のような画面がでてきたでしょう。この黄色の3文字が部屋(ルーム)パスワー

◀《写真4》パスワード・ゲーム・コンティニューのネーム登録

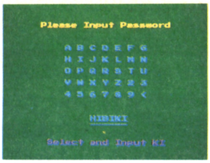
◀《写真5》パスワード・ゲーム・コンティニューの性別選択

◀《写真7》パスワードタイプの選択画面

ドと言って，各部屋に付いているパスワードなのです。だから，パスワード継続で,「DRUAGA'S GRAVE」からはじめたいと思えば，その部屋のパスワードが必要となるワケ。つまり，ゲーム中，部屋を移動したら部屋(ルーム)パスワードをメモらなきゃいけないっていうことです。

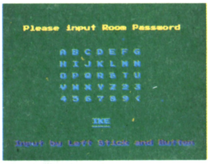


▲《写真7》
KIとGILのみのパスワード入力



▲《写真8》
KIのみのパスワード入力

▲《写真9》
スタート・ルームの選択



▲《写真10》
ルーム・パスワード入力

▲《写真11》
ルーム・パスワードの表示

KIやGILは成長するぜ!!

ＫＩやＧＩＬはモンスターを倒すごとに，経験値を得ます。この経験値によりＧＩＬはバイタリティが，ＫＩは呪文(マジック)（呪文ポイント）が増えていくのです（このことをＲＰＧでは成長するとかレベルアップと呼んでいる)。

そして，この経験値は，ゲーム・オーバーになったときにパスワードとして表示されます。

だからこそ，プレイヤーはパスワードを書きとめておかなくてはならないんです。

モンスターを倒して経験値をため，それによってキャラクターが成長していく。この過程はとても時間のかかるものだからパスワード機能があるんです。また，この成長の過程こそがこのゲームの楽しさでもあるので，がんばって，キミの分身であるＧＩＬとＫＩを育てよう。

☆　☆

モンスター大図鑑

イシターの復活に登場する全65種類のモンスターの詳細なデータをグループ別にわけてまとめました。

ここで各データについて説明しておきましょう。

●バイタリティー

各モンスターの体力のこと。GILがノー・シールドで戦えば減らされる体力＋１であり，ファイヤー・ボールの効くモンスターならば，バイタリティ分だけファイヤー・ボールを投げれば倒せます。

また，ＫＩのプロテクションの１回分はＧＩＬのバイタリティ３ポイント分と同じです。

●リカバー・ポイント

GILがモンスターを倒したとき，回復するバイタリティの量がリカバー・ポイントです。

●スピード

これはモンスターが移動する速度のこと。(速い)☆☆☆☆＞☆☆☆＞☆☆＞☆(遅い)のように４段階表示しています。

●登場ルーム

そのモンスターが登場するルームを，ルーム・ナンバーで示しています。

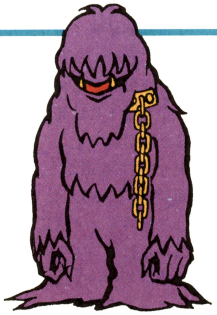
☆　☆

バンパイヤ族

これはボードゲームの「ドルアーガの塔」のモンスターがモデルになっています。移動方向は４方向でクサリを左右にゆらしながら，のっそりと歩きます。

モンスターのバイタリティ分だけのファイヤーボールを当てれば倒せます。

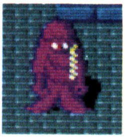
このバンパイヤは，にんにくや十字架をきらう闇の貴族と言われる吸血鬼とは種類が異なるようです。



ライト・バイオレット・バンパイヤ

- バイタリティ　2
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

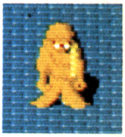
1，2，3，4，5，11，



オレンジ・バンパイヤ

- バイタリティ　4
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

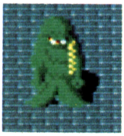
2，5，6，7，9，10，11



グリーン・バンパイヤ

- バイタリティ　10
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

5，9，11，12，16，26



ブラック・バンパイヤ

- バイタリティ　20
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

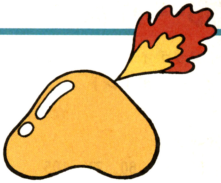
12，16，19，22，26，34

スライム族

　ドルアーガの塔でもおなじみのモンスター。移動方向は8方向。ボヨンボヨンと跳ねながら移動します。

　スライムの移動中にはＧＩＬはダメージを与えることはできません。スリープを使おう。

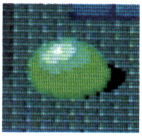
　ところでグリーン・スライムって本当は強ーいモンスターなんだよ。それにスライム類は剣では倒せないんだけどなぁー，まぁ，いいっか。



グリーン・スライム

- バイタリティ　6
- リカバー・ポイント　1
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

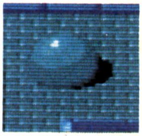
4，7，8，15，17，18，33，124



ブラック・スライム

- バイタリティ　10
- リカバー・ポイント　2
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

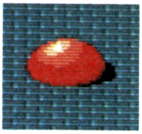
8，9，15，18，124



レッド・スライム

- バイタリティ　34
- リカバー・ポイント　3
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

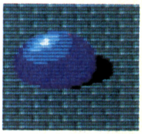
18，22，27，76，124



ブルー・スライム

- バイタリティ　56
- リカバー・ポイント　4
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

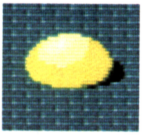
24，27，37，105，124



イエロー・スライム

- バイタリティ　106
- リカバー・ポイント　5
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

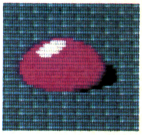
37，43，124



ピンク・スライム

- バイタリティ　136
- リカバー・ポイント　6
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

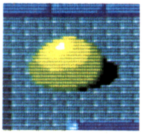
37，43，124



ダーク・イエロー・スライム

- バイタリティ　168
- リカバー・ポイント　7
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

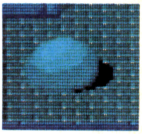
47，53，56，64，72，124



ダーク・グリーン・スライム

- バイタリティ　208
- リカバー・ポイント　8
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

53，55，72，93，95，124

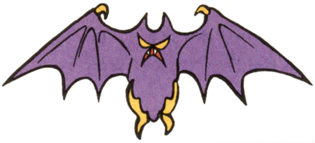


バット族

これもボードゲーム「ドルアーガの塔」より引用されたモンスター。移動方向は8方向で，羽をバタつかせながらチョロチョロと飛んできます。

バットが移動している間はGILが攻撃してもダメージを与えることはできません。

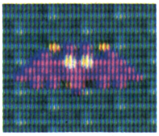
移動速度も結構速くて，うっとうしいので，プレスの呪文でまとめてつぶしてしまおう。



ライト・バイオレット・バット

- バイタリティ　4
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム

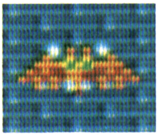
3，6，10，23，13



オレンジ・バット

- バイタリティ　10
- リカバー・ポイント　1
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム

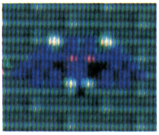
25，28，39，44，50



ブルー・バット(ハンブラビ)

- バイタリティ　26
- リカバー・ポイント　5
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム

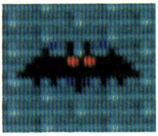
43，50，51，60，71，105



ブラック・バット

- バイタリティ　72
- リカバー・ポイント　20
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム

34，67，71，78，94，103，118

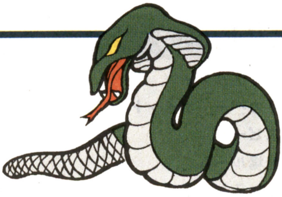


スネーク族

これもボードゲーム「ドルアーガの塔」よりもってきたモンスター。

移動方向は4方向で，動きはとっても遅い。

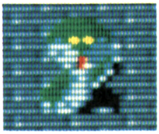
GILで攻撃する場合は，GILが止まっていないとダメージを与えることができません。また，なぜかタイム・ストップの呪文がまったく効かないという特徴も持っています。ときどきペロッとだす舌がかわいい。



グリーン・スネーク

- バイタリティ　8
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆
- 登場ルーム

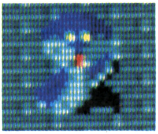
19，23



ブルー・スネーク

- バイタリティ　28
- リカバー・ポイント　6
- スピード　☆
- 登場ルーム

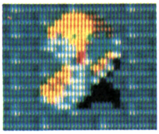
29，38，45，50，105



オレンジ・スネーク

- バイタリティ　72
- リカバー・ポイント　19
- スピード　☆
- 登場ルーム

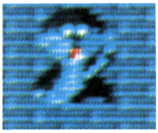
46，47，50，58



ブラック・スネーク(オタピョン)

- バイタリティ　136
- リカバー・ポイント　32
- スピード　☆
- 登場ルーム

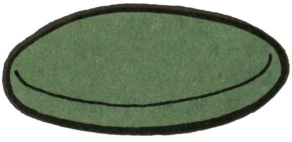
70，91，118



ウーズ族

これはボード版「ドルアーガの塔」にもなかった，イシターの復活のみのモンスター。移動方向は8方向で，ウジウジとしていて突然スーと滑べるように動きます。

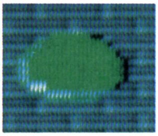
スライムと同じくウーズも移動中はGILはダメージを与えられません。ウーズはバイタリティがかなりあるので，KIのサンダー・ボルトの呪文が効果的。



グリーン・ウーズ

- バイタリティ　18
- リカバー・ポイント　2
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

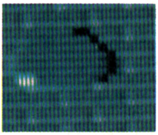
14, 20, 27, 33, 50



ブラック・ウーズ

- バイタリティ　96
- リカバー・ポイント　15
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

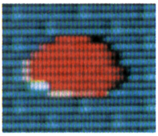
42, 47, 50, 61



レッド・ウーズ

- バイタリティ　296
- リカバー・ポイント　47
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

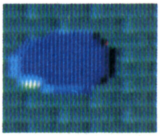
73, 76



ブルー・ウーズ

- バイタリティ　462
- リカバー・ポイント　75
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

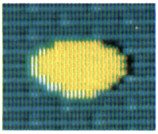
90, 92, 105



イエロー・ウーズ

- バイタリティ　560
- リカバー・ポイント　92
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

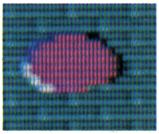
93, 94, 110, 126



ピンク・ウーズ

- バイタリティ　666
- リカバー・ポイント　110
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

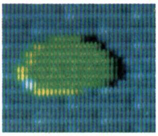
58, 100, 106, 110, 119, 126



ダーク・イエロー・ウーズ

- バイタリティ　842
- リカバー・ポイント　139
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

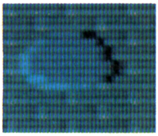
110, 117, 126



ダーク・グリーン・ウーズ

- バイタリティ　1039
- リカバー・ポイント　171
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

123, 126



マジシャン族

「ドルアーガの塔」でイヤな敵No.1だったマジシャンたちは，イシターの復活でもやっかいモノ。

たのみもしないのに突然，瞬間移動してきて，スペルを投げて，また消えてしまいます。

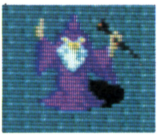
イシターの復活で唯一，ＧＩＬを狙ってくるモンスターでもあります。

ハイパーと名がつくマジシャンのスペルは壁を突き抜けてきます。ところで親戚のゴーストくんはどうしたのでしょ。

メイジ

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム

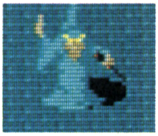
19, 24, 26, 31, 38, 48, 58



ソーサラー

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム

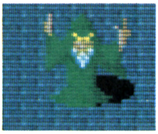
32, 38, 40, 58, 65, 66



ドルイド

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム

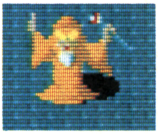
38, 42, 44, 53, 58, 60, 67, 70, 71



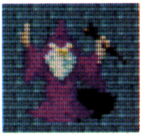
ウィザード

- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム

41, 45, 52, 53, 54, 58, 60, 61, 67, 69, 71, 88

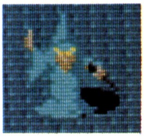


ハイパー・メイジ



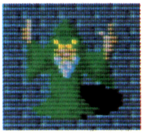
- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　67,69,71,74,82,97, 100, 102, 107, 108, 118

ハイパー・ソーサラー



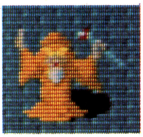
- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　82,83,88,97,100,102, 104,106,109,116,122,127

ハイパー・ドルイド



- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　96,101,103,108,111, 112,113,114,119,120,123,127

ハイパー・ウィザード



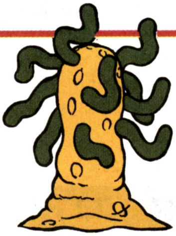
- バイタリティ　5
- リカバー・ポイント　0
- スピード　——
- 登場ルーム　100,115,117,119,120, 121,122,123,127

ローパー族

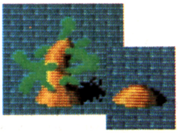
これも「ドルアーガの塔」のモンスター。移動方向は全方向で近づくと触手をビーンとだしてクネクネしながら追いかけてきます。スーパーの3種類はスピードが速く，最初から動き回っているので特に注意が必要。

ローパーに対しては，呪文があまり効きません。

ローパーのキャラはどれも擬ってい て気持ちワルイ。僕は大好きです。(?)

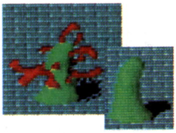


グリーン・ローパー



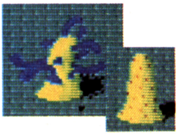
- バイタリティ　52
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  20, 29, 33

レッド・ローパー



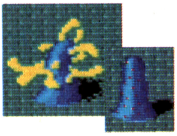
- バイタリティ　134
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  41, 49, 51, 55, 68, 76

ブルー・ローパー



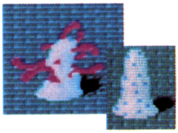
- バイタリティ　254
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  49, 51, 55, 62, 68

イエロー・ローパー



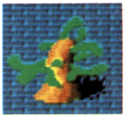
- バイタリティ　414
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  68, 73, 78

ピンク・ローパー(ACローパー)



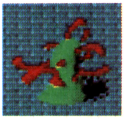
- バイタリティ　568
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  80, 89, 92, 116, 120

グリーン・スーパー・ローパー



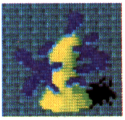
- バイタリティ　780
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
  92, 96

レッド・スーパー・ローパー



- バイタリティ　926
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
  99, 102, 107, 120

ブルー・スーパー・ローパー



- バイタリティ　1086
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム
  105, 107, 121, 125, 126

ナイト族

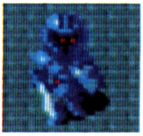
ナイトたちはドルアーガの塔のナイトたちを基本にして，全部で18種類。ここではナイト族をさらに７グループにわけて解説します。

ブルー・ナイト族

ひと昔前のアンドロイド・ロボットみたいなデザインのブルー・ナイト。ブルー・キャプテンは目の色がちがうだけですが，バイタリティは４倍近い。

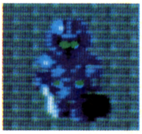
ブルー・ナイト

- バイタリティ　13
- リカバー・ポイント　1
- スピード　☆☆
- 登場ルーム　12,13,15,16,21,24,28,32,35,84,85,86,87



ブルー・キャプテン・ナイト

- バイタリティ　50
- リカバー・ポイント　4
- スピード　☆☆
- 登場ルーム　9,30,32,36,38,104,105

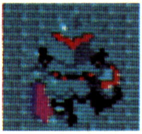


ブラック・ナイト族

トボトボと歩く姿はドルアーガの塔のポスターのブラック・ナイトとそっくり。ブラック・ナイト族は３者，ちがった剣を持っています。

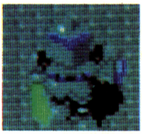
ブラック・ナイト

- バイタリティ　22
- リカバー・ポイント　2
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム　14, 17, 21, 25, 28, 30, 35



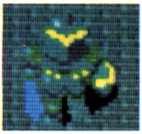
ブルー・アイ・ナイト

- バイタリティ　82
- リカバー・ポイント　8
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム　25, 39, 42, 52, 56, 59



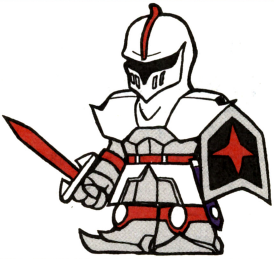
ブラック・キャプテン・ナイト

- バイタリティ　142
- リカバー・ポイント　16
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム　51,54,56,59,63,66,75,104



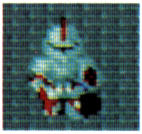
ミラー・ナイト族

ミラー・ナイトは，チョコマカと足が速い。剣もショート・ソードを持っていて，まるでRPGのTHIEF（シーフ）のイメージ。



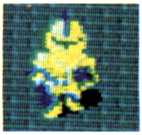
ミラー・ナイト

- バイタリティ　59
- リカバー・ポイント　7
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム　31, 35, 36, 40, 48, 52, 54, 59



ゴールデン・ミラー・ナイト

- バイタリティ　175
- リカバー・ポイント　18
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム　44, 48, 52, 53, 59, 63, 65, 66, 75, 95, 104



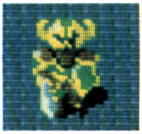
ハイパー・ナイト族

ずっしりと重量感のある姿は，とってもカッコイイ。僕個人では，スチール・ハイパー・ナイトがイシターの復活の中で一番好きなキャラです。

ハイパー・ナイト

- バイタリティ　306
- リカバー・ポイント　34
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

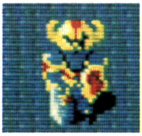
35，64，66，69，72，75



スチール・ハイパー・ナイト

- バイタリティ　556
- リカバー・ポイント　63
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

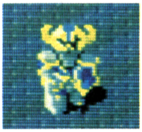
83，88



シルバー・ハイパー・ナイト

- バイタリティ　856
- リカバー・ポイント　98
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

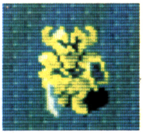
87，96，99，101，102，116



ゴールデン・ハイパー・ナイト

- バイタリティ　1300
- リカバー・ポイント　149
- スピード　☆☆
- 登場ルーム

102，104，106，108，118，120，123，125



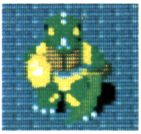
リザード・マン族

ハイ，やっぱりリザード・マンは左利きでした。スモール・ラウンド・シールドがいかにもリザードマンという感じで○。ちょこっと突きでたシッポもオシャレ。

リザード・マン

- バイタリティ　402
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム

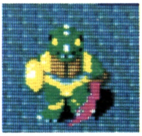
35，65，67，69，70，74，77，79，98



ピンク・ソード・ナイト

- バイタリティ　482
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム

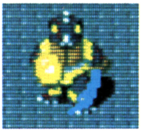
74，82，91，98，



ブラック・リザード・マン

- バイタリティ　602
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム　80，97，98，

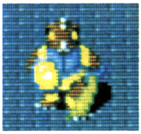
100，101，103，106，108，109，115



ブラウン・リザード・マン

- バイタリティ　762
- リカバー・ポイント　0
- スピード　☆☆☆
- 登場ルール

104，109，117，118，122



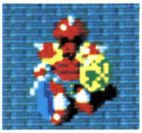
レッド・ナイト族

フル・アーマーという感じのレッド・ナイトは，ハッキリ言ってカッコイイ。ブルー・シールドはその名のとおり，青い楯が目印だよ。

レッド・ナイト

- バイタリティ　590
- リカバー・ポイント　68
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム

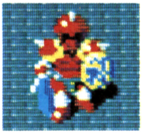
98，107



ブルー・シールド・ナイト

- バイタリティ　906
- リカバー・ポイント　104
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム　90，97，99，100，104，

106，111，112，113，114，115，117，119

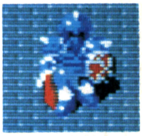


アキンド・ナイト族

Akyndはアキンドと読みます。これは，プログラマーの商人内藤さんの名前に引っかけたシャレなのです。ラストの敵です。

アキンド・ナイト

- バイタリティ　2490
- リカバー・ポイント　255
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  127



ウイル・オー・ウィスプ族

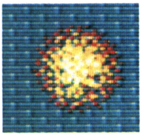
「ドルアーガの塔」にも登場したおなじみモンスター。

移動方向は全方向で，ルームに最初からいるのと，時間切れで登場するのとがいます。レッド・ウィスプはデス・スペルかビック・バーンで，ブルー・ウィスプはデス・スペルでのみ倒せます。

ランド・アーチンと同じように，KIかGILが触れれば一瞬にしてヤラれてしまいます。

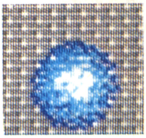
レッド・ウィル・オー・ウィスプ

- バイタリティ　?
- リカバー・ポイント　?
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  98，107



ブルー・ウィル・オー・ウィスプ

- バイタリティ　?
- リカバー・ポイント　?
- スピード　☆☆☆
- 登場ルーム
  105，124

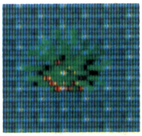


アーチン族

謎のイガグリ・モンスターのランド・アーチンは「ドルアーガの塔」にはなかったキャラ。移動方向は全方向で，デス・スペルとビック・バーン以外では倒すことができません。GILやKI(プロテクションを張っていても)は触れた瞬間にやられてしまいます。倒そうとせずに，パニックの呪文での足止めするのが効果的です。

ランド・アーチン

- バイタリティ　?
- リカバー・ポイント　?
- スピード　☆☆☆☆
- 登場ルーム　78，79，94，
  110，116，117，123，126，127



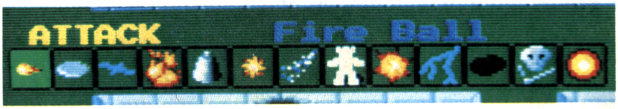
呪文効果大紹介

ザ・リターン・オブ・イシターにおける呪文の役割は非常に大きく，呪文をキワめた者はゲームを制すと言われるぐらいに呪文は大切。しっかりとマスターしよう。

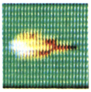
呪文ポイント表と対モンスター呪文表も付けておいたので，参考にしてください。

ATTACK(攻撃の呪文)

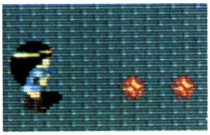
ATTACKの呪文は敵モンスターを攻撃する呪文です。モンスターによっては効果のない呪文もあり，ムダ使いせずに効率よく使用しよう。



Fire Ball(ファイヤー・ボール)



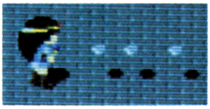
- 使用するM．P．　0
- 効果の持続　飛行中



火の玉。この呪文はゲーム・スタート時から使用できて，何発使用しても，M．Pを減らすことはありません。通常は画面上に4発まで連射することができます。バンパイヤ，スライムに有効な呪文。

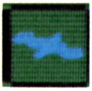
Flying Disk(フライング・ディスク)

・使用するM．P．　2
・効果の持続　飛行中

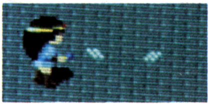


円盤を投げる呪文。空中を飛ぶバットにも有効です。威力はファイヤー・ボールの10倍だが，M．P．を消費します。これも画面上に4発までの連射が可能。最初から使用できます。

Lightning Bolt(ライトニング・ボルト)



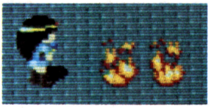
・使用するM．P．　4
・効果の持続　飛行中



この電撃の呪文の特徴は，飛行速度が速いことです。威力はファイヤー・ボールの23倍で，画面上に4発までの連射が可能。ブルー・ナイトならこれ1発で倒すことができます。

Fire Element(ファイヤー・エレメント)

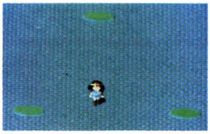
・使用するM．P．　8
・効果の持続　飛行中，燃焼中



ボタンを押している間，飛んでいき，離すとその場に炎を作ります。炎は画面中に4個まで作れます。威力はファイヤー・ボールの約50倍。スネークたちには便利な呪文です。

Press(プレス)

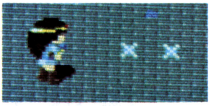
・使用するM．P．　16
・効果の持続　一瞬



画面上のバンパイヤ，スライム（一部を除く)，バット，スネーク，メイジ，それにブルー・ナイトまで一気に倒せます。頻繁に使われる呪文の一つ。つぶすときの音が気持いーい。

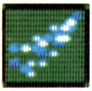
Spark(スパーク)

・使用するM．P．　32
・効果の持続　飛行中

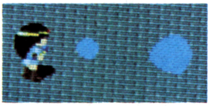


火花で攻撃する呪文。威力はファイヤー・ボールの約150倍!! 画面上に，4発まで連射できます。ウーズ類やグリーン・ローパー，またブラック，ミラー・ナイトなどもスパークで倒せます。

Ice Breath(アイス・ブレス)



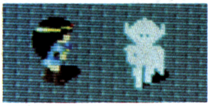
・使用するM．P．　64
・効果の持続　飛行中



下に向けて撃つ以外には，敵を貫通する強力な呪文。また，大きさによって攻撃力が異なるので，敵から少し離れて使用するのが賢い。ウーズ類やナイトたちをまとめて倒す時は便利。

Heat Body(ヒート・ボディ)

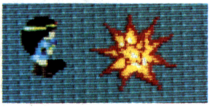
・使用するM．P．　128
・効果の持続　約4.5秒間



ＧＩＬの体を熱く焼き，ＧＩＬが体当たりして相手を倒す呪文。一度使用するたびにＧＩＬの経験値と体力が20さがってしまいますが，ほとんどの敵を一撃で倒せる必殺の呪文です。

Fire Explosion(ファイヤー・エクスプロージョン)

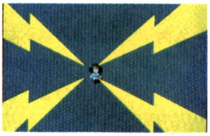
・使用するM．P．　256
・効果の持続　飛行中



ボタンを押していると飛んでいき，離すと，その場で爆発します。威力は強力で，ハイパー・ナイトさえも1発で倒せますが，実用価値はあまりありません。なぜかマジシャンたちにも効果があります。

Thunder Bolt(サンダー・ボルト)

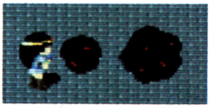
・使用するM．P．　512
・効果の持続　一瞬



画面上のレッド，イエロー・ローパー，ゴールデン・ミラー・ナイト，スライム類，ウーズ類をまとめて倒す強力な呪文。これが使えるようになれば，KIもGILも成長が早いよ。

Killer Cloud(キラー・クラウド)

・使用するM．P．　1,024
・効果の持続　画面上にある間



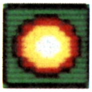
アキンド，ブルー・シールド・ナイト以外のナイトたちには，すべて効果があります。敵を貫通するので，うまく誘い込めば1発でたくさんの敵を倒せちゃう。ただし，下向きに撃つと効果はありません。

Death Spell(デス・スペル)

・使用するM．P．　2,048
・効果の持続　飛行中

マジシャンたちとアキンド・ナイト以外にはすべての敵に有効。また，貫通力もあるので，とっても強力ですが，1回使用するたびに，KIの経験値が1,000ポイント分減らされてしまいます。

Big Burn(ビッグ・バーン)



・使用するM．P．　4,096
・効果の持続　一瞬

大爆発を起こす最強の攻撃呪文。画面上の多くの敵を一撃で倒すことができますが，1回使用するたびに，KIの経験値が3,000ポイント分減らされてしまいます。

PROTECT(防御の呪文)

PROTECTは，GILやKIを敵モンスターから守る呪文です。各ルーム，状況に合わせてうまく使いわけるようにしましょう。

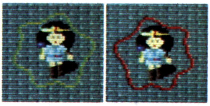
Shield(シールド)

・使用するM．P．　1
・効果の持続　同ルーム内

GILの防御力をアップさせて，ダメージを1/2にします。使用するM.P.がたった1で，GILが受けるダメージを半分にしてくれる，ありがたーい呪文です。最初から使えます。

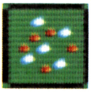
Protection(プロテクション)

・使用するM．P．　1
・効果の持続　同ルーム内



KIのまわりにバリアを張る呪文。重ねて使用することができ，色によってそのときのプロテクションの強さを表わします。21回使用すれば，プロテクション・ラージ1回分と同じ。

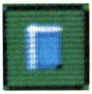
Neutralize Spell I(ニュートラライズ・スペルI)



・使用するM．P．　9
・効果の持続　同ルーム内

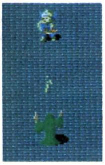
呪文の意味は〝スペルを無効にする〟だけど，実際に使用してみても，何らの効果もないようです。低い確率の乱数でも使用しているのかな？リフレクト・スペルのほうがよっぽどマシ。

Reflect Spell Ⅰ(リフレクト・スペルⅠ)



・使用するM.P.　21
・効果の持続　同ルーム内

マジシャンやスライムのだすスペルをGILが左右の斜め前でもハネ返すことができる呪文。受けても気がつきにくいスペル・シールド封じと退化にはよーく気をつけよう。

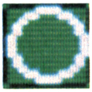


Shield Redline(シールド・レッドライン)

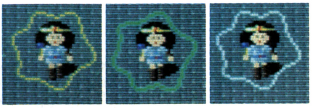
・使用するM.P.　39
・効果の持続　同ルーム内

Shieldの呪文をパワーアップさせた呪文で，GILが受けるダメージを1/3にします。GILが通常戦うときは，この呪文を使用するのがベスト。これも頻繁に使います。

Protection Large(プロテクション・ラージ)

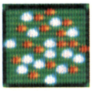


・使用するM.P.　63
・効果の持続　同ルーム内



プロテクションの強化版。この呪文も重ねて使用できます。黄→緑→白の順に強い。後半，KIが移動するときには必須の呪文。KIがやられちゃえばゲーム・オーバーだもんね。

Neutralize Spell Ⅱ(ニュートラライズ・スペルⅡ)



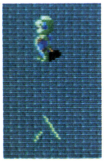
・使用するM.P.　142
・効果の持続　同ルーム内

この呪文もニュートラライズ・スペル　Ⅰと同様に名だけで効果がない呪文。ここまでくると，ほとんど気休めの呪文っていう感じ。それとも，隠れた効果でもあるんですかね？

Reflect Spell Ⅱ(リフレクト・スペルⅡ)

・使用するM.P.　303
・効果の持続　同ルーム内

マジシャン，スライムのだすスペルをGILが真うしろ以外のすべての方向でハネ返せる呪文。ただし，ハイパー・ウィザードの投げるスペルだけは，斜めうしろではハネ返すことができません。

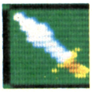


Shield Blueline(シールド・ブルーライン)

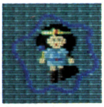
・使用するM.P.　453
・効果の持続　同ルーム内

GILの防御力を最大にアップしてくれる呪文。ダメージを1/4にします。シールドの呪文は重ねて使用すると強い呪文が優先されます。この呪文が必要とされるのは，ラストぐらいです。

Sword Barrier(ソード・バリア)



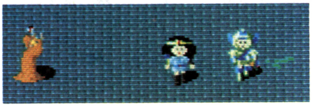
・使用するM.P.　1,810
・効果の持続　同ルーム内



ナイト系に対しては絶大の防御をもつKIのバリア。ただし，リザード・マンやスチール・ハイパー・ナイト，リーダー格のナイトにはあまり効果がありません。プロテクションと重ねて使用することも可能。

High Speed(ハイ・スピード)

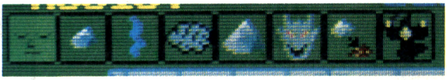
・使用するM.P.　3,674
・効果の持続　同ルーム内



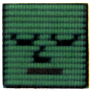
ハイ・スピードはマジシャンのスペル攻撃に対して，GILが一瞬消えることにより避ける呪文です。ただし，ハイパー・ドルイドとハイパー・ウィザードのスペルには効果がないぞ。

ASSIST(援助の呪文)

ＡＳＳＩＳＴはＧＩＬを助けたり，ＫＩが危険を回避する呪文です。使いかたによっては，とっても有利になる呪文もあるので，よーく理解しよう。



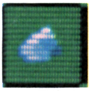
Sleep(スリープ)



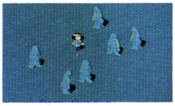
・使用するＭ.Ｐ.　1
・効果の持続　同ルーム内

ルーム中のスライム類とウーズ類の動きを止めてしまう呪文。１回使用しても，もう１回使えば呪文の効果は解けてしまいます。特別な使いかたとして，ドラゴンを眠らせてしまう働きもあります。

Rook Hold Ⅰ(ロック･ホールドⅠ)

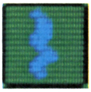


・使用するＭ.Ｐ.　11
・効果の持続　約4.5秒間



バンパイヤ類，スライム類を石にしてしまう呪文。敵モンスターが石になっている間，ＫＩが触れるとやられてしまうので気をつけよう。石になっている間でもＧＩＬは倒せます。

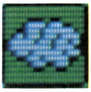
Silence(サイレンス)



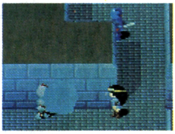
・使用するＭ.Ｐ.　21
・効果の持続　同ルーム内

メイジのスペルをでなくしてしまう呪文。また，ウィザード･ロックを解くこともできます。ところで〝サイレンス″はなぜ４分休符のマークなのでしょうか？　わかる人はいる？

Smoke Screen(スモーク･スクリーン)



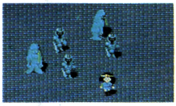
・使用するＭ.Ｐ.　42
・効果の持続　画面上にある間



ナイト系のみに効果のある呪文。スモーク・スクリーンにかかると，ナイトたちは方向感覚を失い，ウロウロします。画面外に消えると効果は消えます。ブルー・シールド，アキンド・ナイトには効果なし。

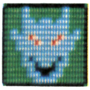
Rock Hold Ⅱ(ロック･ホールドⅡ)

・使用するＭ.Ｐ.　194
・効果の持続　約4.5秒間

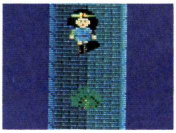


ロック・ホールドを強化した呪文。バンパイヤ類，スライム類に加えて，ウーズ類とブルー・ナイトまで石にしてしまいます。ロック・トゥ・マッドと組み合わせて使おう。

Panic(パニック)

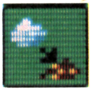


・使用するＭ.Ｐ.　540
・効果の持続　約8.5秒間



画面上にいるすべてのモンスター(ウィル･オー･ウィスプとマジシャンを除く)の方向感覚を狂わす呪文。ランド･アーチンはウジウジと立ち止まってしまいます。危険回避にはモアベターよ。

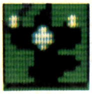
Rock to Mud(ロック･トゥ･マッド)



・使用するＭ.Ｐ.　1,500
・効果の持続　同ルーム内

ロック・ホールドにかかった敵を破壊する呪文。一度使用すれば，同ルーム内では，敵を石にするだけでつぎつぎと破壊できます。スライムやウーズなどが多いルームで使うと壮快!!

Wizard Lock(ウィザード・ロック)

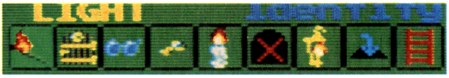


・使用するM.P.　6,000
・効果の持続　同ルーム内

すべてのマジシャンとスライムのスペルをほとんど飛ばなくする呪文。ただし，No.117，122，127などの部屋では，このウィザード・ロックの呪文自体が封じられているので注意。

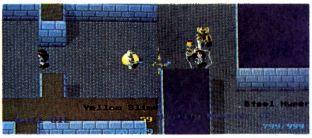
LIGHT(認識の呪文)

ＬＩＧＨＴは主にルームクリアを手助けしてくれる呪文。ルームマップとあわせて使用すれば，もうバッチリです。



Identify Monster Ⅰ(アイデンティファイ・モンスターⅠ)

・使用するM.P.　1
・効果の持続　同ルーム内



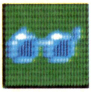
ＧＩＬやＫＩが敵に接触することにより，その敵の名前を認識する呪文。前作「ドルアーガの塔」に登場したモンスターはこの呪文で認識できます。まあ趣味の呪文ですね，これは。

Identify Door(アイデンティファイ・ドア)

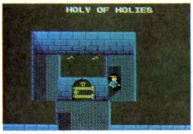
・使用するM.P.　10
・効果の持続　同ルーム内

ドアの上の金具のところに色（全部で８色）をつける呪文。これにより，どのルームにつながるドアなのかを識別できます。ドアの色は，カギの色と対応しています。

Detect Monster(ディテクト・モンスター)

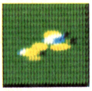


・使用するM.P.　30
・効果の持続　同ルーム内



壁の中が透けて見えるようになる呪文。壁に隠れているモンスターを発見できて安全だし，壁の向こう側にカギが隠されたルーム(No.12，46など）でのカギの発見にも役に立ちます。２回使うと効果がなくなります。

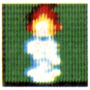
Detect Key(ディテクト・キー)



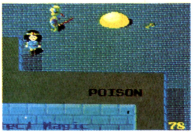
・使用するM.P.　90
・効果の持続　同ルーム内

カギの上部に色（全部で８色）をつける呪文。このカギの色はドアの色と対応しています。Identify Door と Detect Key の呪文はおおいに活用すべし。２回使うと効果がなくなります。

Detect Magic(ディテクト・マジック)



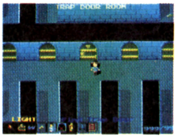
・使用するM.P.　250
・効果の持続　同ルーム内



ＧＩＬにかけられたスペルの呪(のろ)いを表示します。表示は〝ＰＯＩＳＯＮ(ポイズン)〞，〝ＰＡＲＡＬＹＺＥ(パラライズ)〞，〝ＰＯＩＳＯＮ(ポイズン) ＆(アンド) ＰＡＲＡＬＹＺＥ(パラライズ)〞の３種類。２回使うと効果がなくなります。

Find Trap Door(ファインド・トラップ・ドア)

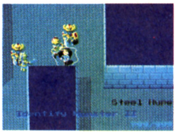
・使用するM.P.　900
・効果の持続　同ルーム内



カギがなく，開けることのできないドアを識別します。使用すると，トラップ・ドアはカギ穴と上の金具が消えてしまいます。この呪文を使えば，迷うことはずっと少くなります。

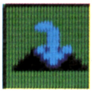
Identify Monster Ⅱ(アイデンティファイ・モンスターⅡ)

・使用するM.P.　1,200
・効果の持続　同ルーム内



ＧＩＬとＫＩが接触したモンスターの名前がすべて認識できる呪文。Identify Monster Ⅰ で認識できなかったモンスターも全部わかって楽しいですヨ。ＧＩＬとＫＩが同時に接触した場合は，ＫＩが優先されます。

Find Secret Passage(ファインド・シークレット・パッセージ)



・使用するM.P.　5,000
・効果の持続　同ルーム内

秘密の抜け道である落し穴を表示させる呪文。落し穴は表示させなくてもその場所にＫＩかＧＩＬどちらか一方でも行けば入れます。落し穴があるルームはNo. 81，126。

Detect Magic Ladder(ディテクト・マジック・ラダー)

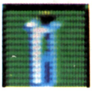
・使用するM.P.　8,000
・効果の持続　同ルーム内

魔法のはしごを表示させる呪文。落とし穴と同じように，この呪文を使わなくても魔法のはしごのある場所へＫＩとＧＩＬをいっしょに連れて行けば，ワープできます。消費M. P. が最大の呪文。

MEDICAL(治療の呪文)

ＭＥＤＩＣＡＬは傷ついたＧＩＬの体を癒(いや)したり，残り時間を回復してくれる呪文。とくに残り時間にだけは気をつけようネ。

Heal Ⅰ(ヒール　Ⅰ)



・使用するM.P.　2
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬのバイタリティを１～８回復してくれます。最初から使用可能。効率はあまりよくありません。

Cure Ⅰ(キュア　Ⅰ)

・使用するM.P.　5
・効果の持続　一瞬

残り時間（ウィル・オー・ウィスプが出現するまでの時間）を２増やします。これも効率はあまり良くない。

Antidote(アンチドート)

・使用するM.P.　11
・効果の持続　一瞬

マジシャンやスライムのスペル攻撃によるＰＯＩＳＯＮ(毒)を解きます。数回使用しないと解毒できないときもあります。

Heal Ⅱ(ヒール　Ⅱ)

・使用するM.P.　23
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬのバイタリティを40～64回復してくれます。Healの中ではこれが一番効率がいい。

Cure II (キュア II)

・使用するM．P．　49
・効果の持続　一瞬

残り時間を20増やします。Cureの中でM．P．の点から見て，この呪文が一番効率がいい。

First Aid(ファースト・エイド)

・使用するM．P．　96
・効果の持続

効果がはっきりわかりませんが，弱い敵のダメージをなくすようです。

Heal III(ヒール III)

・使用するM．P．　192
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬのバイタリティを300〜480ぐらい回復する呪文。ラスト以外あまり使う価値はありません。

Cure III(キュア III)

・使用するM．P．　390
・効果の持続　一瞬

残り時間を60増やします。残り時間は30を切ると警告音がして，ＢＧＭが速くなるよ。

Super Antidote(スーパー・アンチドート)

・使用するM．P．　802
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬにかけられたＰＯＩＳＯＮ(毒)やＰＡＲＡＬＹＺＥ（麻痺(まひ)）を一気に解いてくれます。

Heal IV(ヒール IV)

・使用するM．P．　1,226
・効果の持続　一瞬

ＧＩＬのバイタリティを上限までいっぱいにしてくれます。使うことは，ほとんどないでしょう。

Cure IV(キュア IV)

・使用するM．P．　1,563
・効果の持続　一瞬

残り時間を120（残り時間の最高値）にもどします。これも，まあ使う機会はほとんどないでしょう。

Recover(リカバー)

・使用するM．P．　3,122
・効果の持続　一瞬

すべての薬の作用を持っています。ＧＩＬの呪いを解き，ＧＩＬのバイタリティと残り時間を満杯にしてくれます。

SPECIAL(特別な呪文)

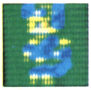
ＳＰＥＣＩＡＬは，今までの５グループどれにも属さないと思われる，ちょっと変わった呪文が集まっています。思わぬ効果を発揮しますヨ。

Blue Crystal Rod(ブルー・クリスタル・ロッド)

・使用するM．P．　0
・効果の持続　一瞬

ブルー・クリスタル・ロッドは，トレジャー・ボックスを取るとき，メタモアフォーズからもどるとき，ドラゴンを倒す(？)ときに使用します。ＫＩがロッドを振るしぐさがなかなかカワイイ。

Call GIL(コール・ギル)



・使用するM．P．　0
・効果の持続　一瞬

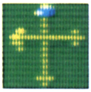
画面外にいるＧＩＬをＫＩの右どなりに呼べます。端であってもＧＩＬが画面内にいると，この呪文は使えません。迷い子のＧＩＬ君を一発で呼ぶこの呪文は非常にありがたいですね。

See Status(シー・ステータス)

・使用するM．P．　1
・効果の持続　ゲーム内有効

残り時間を表示させる呪文（画面右下に黄色の数字で表示)。ゲームをスタートさせたらまずSee Statusの呪文をかけておきましょう。残り時間にはいつも注意を払うように。

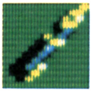
Dispell Magic(ディスペル・マジック)



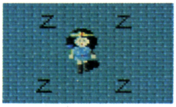
・使用するM．P．　27
・効果の持続　一瞬

ハイパー・ドルイドのスペル“スーパー・シールド封じ”を受けたとき，この呪いを解いてくれます。他にも，解毒しやすくさせるなどの，スペルを弱める効果などもあります。

Write Mark(ライト・マーク)



・使用するM．P．　88
・効果の持続　同ルーム内



床に“Z”をつけて目印にする呪文。ただし，これを同ルーム内で4回使用してしまうと，完全にKIの呪文が封じ込められてしまい，そのルームでは一切の呪文が使えなくなってしまいます。

Extrasensory Hearing(エクストラセンソリー・ヒアリング)

・使用するM．P．　162
・効果の持続　同ルーム内

そのルームでのゲームのＢＧＭを消す呪文。この呪文のメリットは，カギを取る音などの効果音がハッキリと聞き取れることです。デメリットはチョットさびしいことかな。

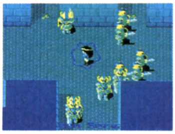
Duo Dimension(デュオ・ディメンジョン)

・使用するM．P．　428
・効果の持続　一瞬

残り時間はそのままで，現在いるルームの最初からはじめられる呪文。モンスターなども復活します。ＧＩＬにかけていたシールドなどもこの呪文を使うと取れてしまうので注意すべし。

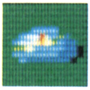
Unseen Servant(アンシーン・サーバント)

・使用するM．P．　1,612
・効果の持続　約4.5秒間

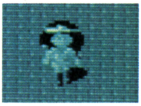


ウィル・オー・ウィプス以外でＫＩを狙うモンスターはＫＩから離れていく動きをします。この呪文をかけて，ランド・アーチンなどを追いかけ回すとおもしろいですヨ。

Metamorphose(メタモアフォーズ)



・使用するM．P．　2,001
・効果の持続　ブルー・クリスタル・ロッドを使うまで



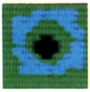
ＫＩが石に変身して，時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプ以外の攻撃を受けなくなります。でも動けなくなるので注意。ブルー・クリスタル・ロッドを使うと元にもどることができます。

Time Stop(タイム・ストップ)

・使用するM．P．　2,892
・効果の持続　約8.5秒間

スネーク類とローパー類を除いたモンスターの動きを止めます。動きの止まったリザード・マンや実体を残して影だけ動くランド・アーチン，ハンドだけ動きを止めたローパーは一見の価値あり。

Reincarnation(リーインカーネイション)



・使用するM.P.　5,000
・効果の持続　一瞬

一度行ったルームも含めて，全ルームの残り時間を120にする呪文。時間切れになってウィスプがでてきても，この呪文をかけて，デュオ・ディメンジョンをかければ，ホラだいじょうぶ。

呪文(マジック)ポイント表

呪文ポイントはＫＩが持っているもので，ＧＩＬのバイタリティのようなものです。ＧＩＬは成長するとバイタリティが増えますね。ＫＩは成長すると呪文ポイントが増えて，その結果使用できる呪文の種類が増えていくんです。

ところが，ＧＩＬのバイタリティは数字を直接見ることができるけど，KIの呪文ポイントは表示されません。そのため，通常はどの呪文を使うと，どのくらいの呪文ポイントが消費されるのかわかりません。

そこで，僕が独自に用いた方法を使って調べた各呪文の消費呪文ポイントを公開しましょう。

ただし，この呪文ポイントは最低の呪文ポイントを消費する呪文〔Shield, Protection, Sleep, Identify Monster I，See Status〕を１ポイントとして計算しています。

また，ＫＩの呪文ポイントの最低，つまりスタート時で７ポイント，最高は61,440ポイントとなっています。

これを見て呪文ポイントの無駄をなくしましょう。

対モンスター呪文効果表

モンスターに対して，呪文の効果がある場合は○，ない場合は空白になっています。

	ライト・バイオレット・バンパイヤ	オレンジ・バンパイヤ	グリーン・バンパイヤ	ブラック・バンパイヤ	グリーン・スライム	ブラック・スライム	レッド・スライム	ブルー・スライム	イエロー・スライム	ピンク・スライム	ダーク・イエロー・スライム	ダーク・グリーン・スライム	ライト・バイオレット・バット	オレンジ・バット	ブルー・バット	ブラック・バット	グリーン・スネーク	ブルースネーク	オレンジ・スネーク	ブラック・スネーク	グリーン・ウーズ	ブラック・ウーズ	レッド・ウーズ	ブルー・ウーズ	イエロー・ウーズ	ピンク・ウーズ	ダーク・イエロー・ウーズ	ダーク・グリーン・ウーズ
ファイヤー・ボール	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																
フライング・ディスク	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												
ライトニング・ボルト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○												
ファイヤー・エレメント	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○								
プレス	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	○								
スパーク	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
アイス・ブレス	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ヒート・ボディ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ファイヤー・エクスプロージョン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
サンダー・ボルト	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
キラー・クラウド	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
デス・スペル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ビッグ・バーン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハイ・スピード								○	○	○	○	○																
スリープ					○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○
サイレンス																												
スモーク・スクリーン																												
ロック・ホールドI	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																
ロック・ホールドII	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○
パニック	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ウィザード・ロック								○	○	○	○	○																
アイデンティファイ・モンスターI	○				○	○	○	○	○	○	○	○	○				○				○	○	○	○	○	○	○	○
アンシーン・サーバント	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
タイム・ストップ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○	○	○	○	○	○

★ATTACK

呪文の種類	消費呪文ポイント
Fire Ball	0
Flying Disk	2
Lightning Bolt	4
Fire Element	8
Press	16
Spark	32
Ice Breath	64
Heat Body	128
Fire Explosion	256
Thunder Bolt	512
Killer Cloud	1,024
Death Spell	2,048
Big Burn	4,096

★PROTECT

呪文の種類	消費呪文ポイント
Shield	1
Protection	1
Neutralize Spell Ⅰ	9
Reflect Spell Ⅰ	21
Shied Redline	39
Protection Large	63
Neutralize Spell Ⅱ	142
Reflect Spell Ⅱ	303
Shield Blueline	453
Sword Barrier	1,810
High Speed	3,674

★ASSIST

呪文の種類	消費呪文ポイント
Sleep	1
Rock Hold Ⅰ	11
Silence	21
Smoke Screen	42
Rock Hold Ⅱ	194
Panic	540
Rock to Mud	1,500
Wizard Lock	6,000

★LIGHT

呪文の種類	消費呪文ポイント
Identify Monster Ⅰ	1
Identify Door	10
Detect Monster	30
Detect Key	90
Detect Magic	250
Find Trap Door	900
Identify Monster Ⅱ	1,200
Find Secret Passage	5,000
Detect Magic Ladder	8,000

★MEDICAL

呪文の種類	消費呪文ポイント
Heal Ⅰ	2
Cure Ⅰ	5
Antidote	11
Heal Ⅱ	23
Cure Ⅱ	49
First Aid	96
Heal Ⅲ	192
Cure Ⅲ	390
Super Antidote	802
Heal Ⅳ	1,226
Cure Ⅳ	1,563
Recover	3,122

★SPECIAL

呪文の種類	消費呪文ポイント
Blue Crystal Rod	0
Call GIL	0
See Status	1
Dispell Magic	27
Write Mark	88
Extrasensory Hearing	162
Duo Dimension	428
Unseen Servant	1,612
Metamorphose	2,001
Time Stop	2,892
Reincarnation	5,000

メイジ	ソーサラー	ドルイド	ウィザード	ハイパー・メイジ	ハイパー・ソーサラー	ハイパー・ドルイド	ハイパー・ウィザード	グリーン・ローパー	レッド・ローパー	ブルー・ローパー	イエロー・ローパー	ピンク・ローパー	グリーン・スーパー・ローパー	レッド・スーパー・ローパー	ブルー・スーパー・ローパー	ブルー・ナイト	ブルー・キャプテン・ナイト	ブラック・ナイト	ブルー・アイ・ナイト	ブラック・キャプテン・ナイト	ミラー・ナイト	ゴールデン・ミラー・ナイト	ハイパー・ナイト	スチール・ハイパー・ナイト	シルバー・ハイパー・ナイト	ゴールデン・ハイパー・ナイト	リザード・マン	ピンク・ソード・ナイト	ブラック・リザード・マン	ブラウン・リザード・マン	レッド・ナイト	ブルー・シールド・ナイト	アキンド・ナイト	レッド・ウィル・オー・ウィスプ	ブルー・ウィル・オー・ウィスプ	ランド・アーチン
																○																				
																○																				
○																○																				
								○								○	○	○			○															
								○								○	○	○	○	○	○															
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						○	○	○	○	○	○	○	○													
								○	○	○						○	○	○	○	○	○	○														
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○
								○	○	○	○	○				○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○		○
○	○	○	○	○	○																															
○																																				
																○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
																○																				
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○
○	○	○	○	○	○	○	○																													
○	○	○	○					○	○	○	○	○				○		○			○		○				○				○			○	○	
								○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○
○	○	○	○	○	○	○	○									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ワンポイント・テクニック集

イシターの復活がRPGだといっても，極めてアクション性の高いビデオゲームであることに変わりません。そこで，イシターの復活をキワめるためのツボを伝授しましょう。

KIが中心

画面スクロールはＫＩを中心に動き，モンスター(マジシャンを除く)はＫＩを狙って攻撃してきます。

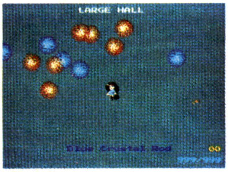
ＫＩはモンスターに触れるとやられてしまうので，移動時にはプロテクションをつけましょう。

▲プロテクション・ラージをつけて歩くKI。ウィル・オー・ウィスプにはプロテクションの効果なしだ

残り時間に注意!!

ゲームをスタートさせたら，最初にシー・ステータスの呪文を使い，残り時間を表示させましょう。残り時間は各ルーム120ずつあり，30を切ると警告音が鳴り，ＢＧＭのテンポが速くなります。そして，残り時間０になるとウィル・オー・ウィスプが各所に出現してクリアはむずかしくなってしまうのです。また，残り時間０になるとキュアの呪文も効果がありません。

成長したＫＩのある人は，リーインカーネイションをかけたあとにデュオ・ディメンジョンという方法がありますが，とにかくウィスプをださないように残り時間に注意を払うようにすることが大切です。



▲ウィル・オー・ウィスプがたくさん出現するとかなりやっかいだ。残り時間にはいつも注意するように!!

GILはナナメがお好き!!

ＧＩＬが，マジシャンのいるルームで戦うときは斜めを向いて攻撃しましょう。こうすれば，マジシャンの投げるスペルは４方向にしか飛ばないため，背中で受けることはありません。このときＫＩは，リフレクト・スペルIIをかけてあげるのが女のやさしさ(？)というものです。

また，ナイトたちとＧＩＬが戦うとナイトはＧＩＬに引っかかります。ＫＩがナイトにはさまれてピンチのときは，この方法でＧＩＬが助けてあげましょう。

GILがナイトと戦っているときは，ナイトはＫＩに対しての当たり判定を失うことも覚えておくと便利ですヨ(ＧＩＬはこのぐらいしか役に立たないのです)。

▲ハイパー・マジシャンのいる後半ルームでＧＩＬが戦う場合，必ずナナメになって攻撃しよう

プロテクション・ラージに合わせろ

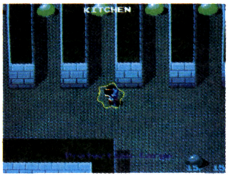
ルーム移動をするときは，ＫＩの呪文をプロテクション・ラージに合わせてから，ドアに入れば，つぎのルームでのモンスターの不意打ちが避けられて安全。ＫＩがヤラレちゃえば，ゲーム・オーバー。慎重にプレイしようネ。

KIちゃんだって体当たり

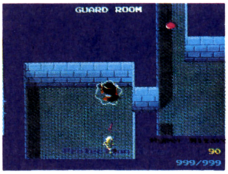
ＫＩのバリアのプロテクションには，敵とＫＩの接触を防ぐ効果があると同時に，触れた敵にダメージを与えることができます。プロテクションは１回につきＧＩＬのバイタリティ３ポイント分，プロテクション・ラージはプロテクションの21倍だからバイタリティ63ポイント分の攻撃力があります。だから，ＧＩＬが倒せる相手は，ＫＩのプロテクションによっても倒せるというワケです。

とくにこのプロテクション攻撃が効果を発揮するのはマジシャン相手のとき。ＧＩＬがマジシャンを倒すのは至難の技ですが，ＧＩＬをオトリに使ってのＫＩによるマジシャン倒しは簡単。

まずＫＩにプロテクション・ラージをかけて，ＧＩＬから少し離れて待つ。そして，ＧＩＬにスペルを投げるために出現したマジシャンに体当たりをする。とコレでいいわけです。マジシャンを倒したかどうかを判断するためには,「ブシャ」という音を頼りにするか，またはアイデンティファイ・モンスターの呪文をかけておくとマジシャンを倒したときはモンスター名が表示されるからハッキリとわかりますよ。



▲ブルー・ナイトぐらいのモンスターならプロテクション・ラージの体当たりで簡単に倒せる



▲「グシャ」っと，ハイパー・ウィザードをつぶすＫＩちゃん

音を聞け

カギを取った音，残り時間が30を切った音，ＧＩＬのバイタリティが８より少なくなった音，これらの効果音はとても大切。よーく耳を澄まして聞くようにしよう。

それに各ルームのＢＧＭ，これも重要です。ローパーがいるルームのＢＧＭは必ずローパーのテーマ。つまり，ルーム移動してローパーのテーマのＢ

GMだったら，そのルームにはローパーがいる証拠。ヒート・ボディなりプロテクション・ラージなりの対処があるっていうものです。BGMにも耳を傾けましょう。

成長(レベルアップ)!!それとも退化(エナジードレイン)??

ラスト・ゲーム・コンティニューやパスワード・ゲーム・コンティニューした場合は，必ず最初にKＩの呪文の数とGＩLのバイタリティを見ましょう。増えている場合は成長(レベルアップ)だからいいけどもし減っていた大変！　前のゲームで何か経験値を減らすことをしたにちがいありません。

使うと経験値の減る呪文（ヒート・ボディやデス・スペルなど）や受けると退化(エナジードレイン)するスペルもあるので注意しましょう。

How To Gain Your Experience!!

経験の積みかた

経験値は，基本的にはKＩが呪文でモンスターを倒せばKＩの経験値が，GＩLが倒せばGＩLの経験値があがります。でも，そのとき相手側にも経験値を与えているのです。つまりKＩが呪文でモンスターを倒すと，GＩLにも同時に経験値を与えています。もちろんこの逆もあります。

このことは非常に重要なことで，後半でKＩを成長させるために，GＩLがモンスターを倒せばいいなんていう場合もでてきますヨ。

さて，KＩが使用できるLＩGＨＴの呪文の数で初級～エキスパートの4段階にわけて，その段階に合った効率のいい経験の積みかたを解説しましょう。

ランク分けの目安

初級者：アイデンティファイ・ドアまでの人
呪文ポイント…60以下

中級者：ファインド・トラップ・ドアまでの人
呪文ポイント…2,400以下

上級者：ファインド・シークレット・パッセージまでの人
呪文ポイント…16,000以下

エキスパート：ディテクト・マジック・ラダーが使える人
呪文ポイント…61,440以下

初級者編

最初は，KＩがファイヤー・ボールでモンスターを倒しまくりましょう。バンパイヤとスライムは，ファイヤー・ボールを連発すれば必ず倒せます。レッド，ブルー・スライムなどの強いスライムには，スリープで動きを止めて，接近して連射しましょう。

ただし，モンスター退治に熱中していると，“時間切れ”になりやすいので，ゲームの最初にシー・ステータスを使って，残り時間を表示させておこうネ。

GＩLで攻撃する場合は，バイタリティ(右下の青数字)に注意すること。シールドの呪文はGＩLが受けるダメージを半分にしてくれます。GＩLが戦う前には必ず使用しましょう。減ったバイタリティを回復させるには，ヒールの呪文を使いますが，最初のほうは呪文ポイントも少いので，呪文にたよらずにGＩLのバイタリティを回復させる技を紹介しましょう。

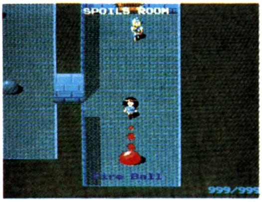
(i)GＩLのバイタリティが7以下のときは，ルームをクリアすればバイタリティが5ポイント回復します（ただし，8は超えない)。まあ，これは技というよりルールです。

(ii)つぎはGＩLがモンスターと戦う場合。モンスターの最後のバイタリティ1ポイント分はGＩLがダメージを受けないで済むということとモンスターのリカバー・ポイントを利用した技です。たとえば，グリーン・スライムにKＩがファイヤー・ボールを5発撃ちこんでから，GＩLが戦うとバイタリティが1ポイント増えます。チマチマした技(テク)だけど役に立ちますよ。

さて，プレスが使えるようになれば，中級者へのあと一歩，なるべく強いスライムやバンパイヤ，バットそれにブルー・ナイトを集めて，一気にペッチャンコにしましょう。

弱いKＩやGＩLのときは，ファイヤー・ボールとシールド，スリープの三つの呪文を“三種の神器”だと思って，うまく使いこなすのがポイントといえます。

▲ライト・バイオレット・バンパイヤを18匹倒せば，KＩちゃんがチョッピリ強くなるゾ



▲もっとスライムにギリギリに接近して，ファイヤー・ボールを連射するのがいいみたい

▲台所にいるゴキブリじゃなかったグリーン・スライムを一気にペッチャンコ

中級者編

この中級者編では，主役はＫＩからＧＩＬへ移ります。ナイトやローパーなどでも呪文のあまり効果のない相手とＧＩＬを戦わせましょう。当然，シールド・レッドラインをＧＩＬにはかけておくように。傷ついたＧＩＬにはＫＩのヒールで回復させましょう。

ここでＧＩＬを操作する場合の注意を一つ言うと，マジシャンたちに気をつけろということです。ＰＯＩＳＯＮやＰＡＲＡＬＹＺＥ，それにシールド封じはＧＩＬに多大なダメージを与え結局は呪文ポイントの無駄使いになってしまいます。スペルは楯（正面）でハネ返しましょう。

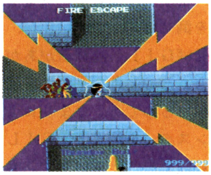
ＫＩは，本来のＧＩＬを助ける役目にもどったわけですが，ＫＩの攻撃の出番が少なくなっただけで，なくなったわけではありません。ＫＩがルーム内を動き回る場合，よほど慣れたルーム以外はプロテクション・ラージをつけることをすすめます。マジシャンなどがいるルームでは，このプロテクションを使ったマジシャンつぶし（ワンポイント・テクニック集参照）もなかなかGood です。

攻撃の呪文では，アイス・ブレスを使ってミドルクラスのナイトたちをまとめて倒したり，サンダー・ボルトによるローパー倒し（No.49，68のルームがいい）やウーズ倒しなども経験値がガンガン入ります。

ルーム移動の際は，アイデンティファイ・ドアとディテクト・キーを使えば，ゲーム進行がずーとラクになります。

また，キュアIIなども使える余裕があるハズ。残り時間が30を切ったら迷わず使いましょう。

中級者の〝三種の神器〟はサンダー・ボルトにプロテクション・ラージとシールド・レッドライン。チェックＯＫですか？



◀FIRE ESCAPEでは、できるだけたくさんのローパーを集めてサンダー・ボルトだ!!

上級者編

ここまで成長させた人ならば，呪文の効果やモンスターの特徴を理解していますよネ。GILのバイタリティは上限の999，KI の呪文の種類も60を超えていると思います。ここまでに十分強くなったキャラクターを育てた人は，イシターの復活の最終目標であるドルアーガの塔からの脱出，No.127ルームのＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬで最後の戦いです。

ＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬにはランド・アーチン３匹，アキンド・ナイト８人，ハイパー・ソーサラー１人，ハイパー・ドルイド１人，ハイパー・ウィザード２人のモンスターがいます。

イシターの幻影のうしろの青いドアからでれば，メデタシ，メデタシなんですが，ルームには青のカギが落ちていません。なんと，モンスターのアキンド・ナイトがカギを持っているのです。アキンド・ナイトを全滅させないと青のカギは手に入らない！

しかも，アキンド・ナイトには攻撃の呪文がまったく通用しないという２重の苦しみ。こうなればＧＩＬの出番。やるっきゃない！

さて，やるべきことがわかったならば，具体的にこのルームの攻略法を説明しましょう。まず最初に３匹のランド・アーチンを片づけましょう。デス・スペルやビッグ・バーンでやっつけてしまってもいいし，左上スミに誘導してパニックで足止めしておいてもＯＫです。そうそうＫＩには，ソード・バリアとプロテクション・ラージの両方をかけておくといいですヨ。

つぎのジャマ者はマジシャンたち。このルームでは，ウィザード・ロックの呪文は封じ込められているので使えません。マジシャンたちは無視してもかまいませんが，ハイパー・ウィザードぐらいはＫＩがプロテクションでつぶしておいたほうがいいですよ。何しろハイパー・ウィザードの投げるスペルは一撃250のハイパー・スペルだし，リフレクト・スペルIIでもＧＩＬの斜めうしろが守れませんからね。

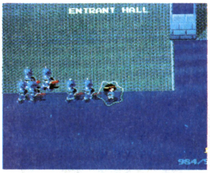
マジシャンたちを何とかしたら，いよいよアキンド・ナイトたちと対決です。コイツらのバイタリティは2,490もあり，１人１人と戦っていたのでは，時間がかかって大変です。

そこで写真のように集めて，８人をまとめて相手にするのが，ＧＩＬも気軽というものです。ＧＩＬにはシールド・ブルーラインをかけてあげて，ヒールIIIで回復させながら戦いましょう。交戦中には残り時間にも気をつけてください。

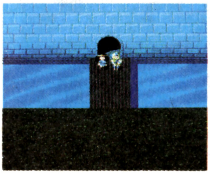
こうして，アキンド・ナイトを全員倒すとカギを拾ったときの音がします。あとはＫＩとＧＩＬを中央の青のドアに連れていけば，No.128のＭＡＩＮ　ＧＡＴＥから脱出して，スタッフとモンスターの紹介のあと，ゲーム・オーバーになります。僕が自力でこのエンディングを見たときは，涙がチョチョ切れるぐらいの感動でした。

ところで，実はＥＮＴＲＡＮＴ　ＨＡＬＬを上のようなやりかたでなく，楽にクリアする方法があります。その方法については，イシター情報局に載っているので，そっちを見てください。

さーて，話は思っ切り前にもどりますが，上級者の〝三種の神器〟はヒート・ボディ，プロテクション・ラージとパニックの呪文です。



◀ENTRANT HALLでは、素速い呪文の切り換えが必要とされるゾ。残り時間に注意!!



◀ドルアーガの塔から脱出するKIとGIL。キミはこの感動のシーンを見ることができるかな。

エキスパート編

このランクの人はハッキリ言って，イシターの復活は終わっちゃったけど，究極の最強ＫＩを作りたいと思って，いる人だと思います。そんな人たちのために，ここで二つの方法を紹介しましょう。

(Ⅰ)これはかなり有名になっている方法ですが、これがベストだと思っているので紹介します。

使用するルームはNo.116の EXERCISE FIELD（ルーム名からして，意識的に作られていますね)。ここで，ＫＩにソード・バリアあるいはプロテクション・ラージを重ねてかけて，カギのたくさんあるところを壁沿いに歩きながらシルバー・ハイパー・ナイトを集めます。集まったら，キラー・クラウドを１発だけ撃って，壁について立ち止まっているとシルバー・ハイパー・ナイトを全滅できます。その後，デュオ・ディメンジョンを使い，上の動作をくり返します。これを呪文がなくなるまでするという方法です。

(Ⅱ)こっちはけっこうノーマルな方法です。

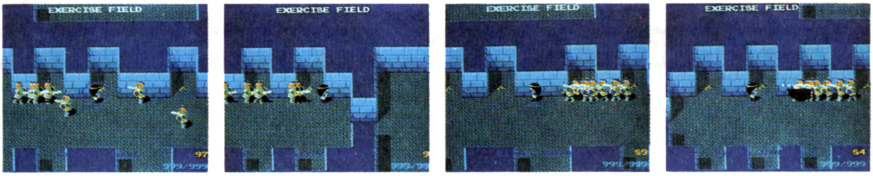
使用するルームはNo. 123の PORTCULLIS。まず最初にKIがプロテクションによる体当たり攻撃でマジシャンたちを全滅させます。そして，スリープの呪文とＧＩＬにシールド・ブルーラインをかけてあげ，順次ゴールデン・ハイパー・ナイトやダーク・グリーン・ウーズと戦わせていき，全部倒したらデュオ・ディメンジョンをかけて，このくり返し。

ウーズはスリープで動かないし，ゴールデン・ハイパー・ナイトは足が速いから，ＫＩのプロテクション・ラージは１回分の黄色で十分。それから，青のカギが見えたら，ランド・アーチンが真近にいる証拠。注意しましょう。この方法は，時間がかかってめんどうくさいですが，それなりに楽しめます。

▶このJAILER CHAMBERでも、経験値かせぎができる

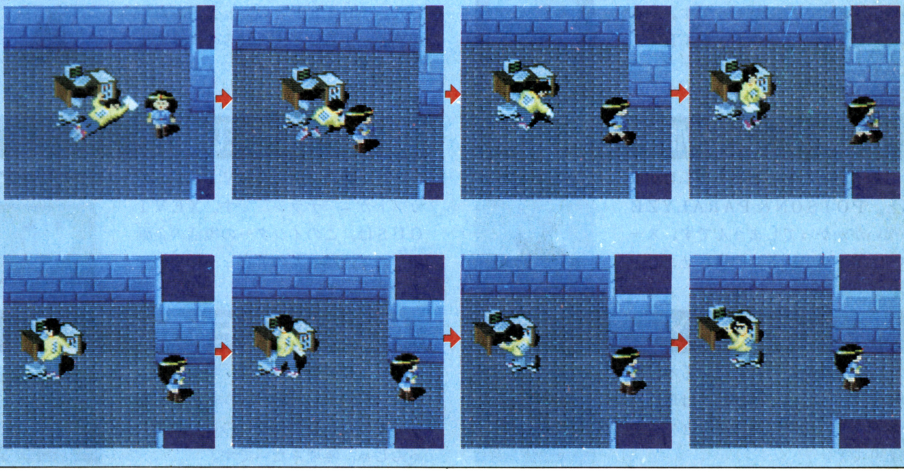
他にも，ハイパー・ウィザードだけを殺しまくるという暗ーい方法もありますが，僕の趣味に合わないのでPass。

さて，恒例の"三種の神器"。エキスパートではキラー・クラウドとソード・バリア，デュオ・ディメンジョンに決まりですね。



▶この写真をよーく見て、本文を読めば、やりかたが理解できるハズ

DEAD ENDのおもしろ現象紹介



ルーム・アイテム展覧会

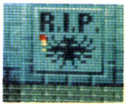
イシターの復活では全127ルームの中に，ちょっと変わったアイテムがある部屋がいくつもあります。これらのアイテムはイシターの復活のＲＰＧ性を大いに盛りあげてくれて非常に楽しいですね。

アイテムの中で取ることができるモノは，ＧＩＬしか取れません。そして，それらの効果は今だにナゾが多いのです。

イシターの復活を解き終わったあとでも，これらのナゾに挑戦するのは楽しいですヨ。

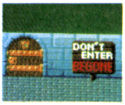
No.2 DRUAGA'S GRAVE

R.I.P.とは〝安らかに眠りたまえ〟という意味。やっぱりこれはドルアーガの墓標なのでしょう。ドルアーガはルビーメイスを持っているんです。



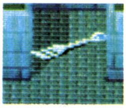
No.3 OBSERVATORY

「入るな，立ち去れ!!」の看板。この緑ドアの行き先はＬＯＣＫＥＤ　ＲＯＯＭ。ここは行き止まりというワケなのです。



No.15 KITCHEN

ルーム名からしても，これはフォークのようです。フォークでも銀製であれば，モンスターたちを傷つける力(パワー)があるんですヨ（ＲＰＧ世界での話）。

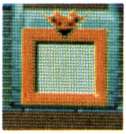


No.35 KNIGHTS'CHAMBER

Mr. ＫＮＩＧＨＴってプログラマーの内藤さんのことなのです。アキンド・ナイトも商人内藤(あきんどないとう)というシャレからきています。

No.41 SHRINE OF EVIL

これが〝悪の祭壇(さいだん)〟なのでしょうか。僕には，ホワイト・ボートにしか見えませんが。これも，やたらに意味深なアイテムの一つ。

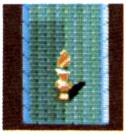


No.53 FORGOTTEN ROOM

忘れさられた部屋に美女がポツンと１人。ウーン，何ともいい感じ。ＫＩちゃんは，ＧＩＬくんの浮気を恐れて決してコール・ギルを使いませんでした。

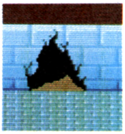
No.54 TROPHY ROOM

このトロフィーは運動会の短距離走の優勝者のものなんだそうです。もらったのはミラー・ナイト。ＧＩＬくんは麻痺してたそうです（ウィザードの話）。



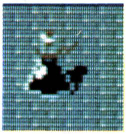
No.56 THIEF'S HIDEOUT

泥棒(どろぼう)の隠れ家につくられた秘密の抜け穴。ＴＨＩＥＦ(シーフ)というと悪者みたいな感じがするけど，ＲＰＧの世界では立派なキャラクター・クラスの一つです。



No.58 ALCHEMIST'S ROOM

この不気味な黒い液体をＧＩＬが取ると，ＰＯＩＳＯＮ＆ＰＡＲＡＬＹＺＥの呪いがかかってしまうんです。スーパー・アンチドートで回復させましょう。

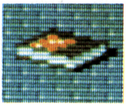


No.60 MUSEUM

これがあの有名なＸＥＶＩＯＵＳ(ゼビウス)のカブトガニ〝テラジ〟です。ＸＥＶＩＯＵＳは，このイシターの復活の企画(ゲーム・)者(デザイナー)である遠藤さんのデビュー作なのです。

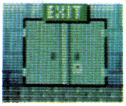
No.61 LIBRARY

ポツンと１冊だけ落ちている本。男のＧＩＬに取れて，女のＫＩには取れない本なんて，中身は一体…。とても興味ありです。



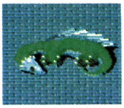
No.68 FIRE ESCAPE

ＴＨＩＥＦ(シーフ)でもいれば，特殊能力の〝オープン・ロック〟でこの非常口を開けてくれたかもしれないのに。ＫＩちゃんじゃ，無理みたいです。



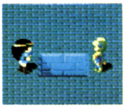
No.77 DRAGON'S LAIR

このドラゴン(クオックスだと思う)の下に，カギが隠されています。スリープを使えば，KIはドラゴンに触れてもやられなくなります。



No.81 EORBIDDEN HALL

〝禁じられた間″にある秘密の落とし穴。GILとKIどちらか片方が入ればOK。落とし穴の行き先はNo.96 ANCIENT RUIN。

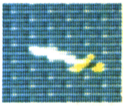


No.82 LABORATORY

このDRINM ME！はGILくんがこれを取ると，バイタリティ400ポイント分の退化。

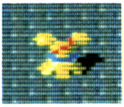
No.84 WEAPON STORAGE

ホワイト・ソードの幻影。写真じゃわからないけど，実際は点滅して，ボーッとしています。点滅しているアイテムはGILも取れません。



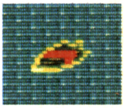
No.85 ARMOR STORAGE

ゴールデン・アーマーの幻影。型はGILが着ているのと同じようです。ゴールデン・アーマーは勇気を防御力に変える魔法のヨロイ。



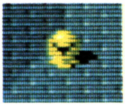
No.86 SHIELD STORAGE

レッドライン・シールドの幻影。「こんなに薄っぺらで弱そうなシールドなんて，いらないや。」とGILくんは語っていました。



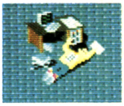
No.87 HELM STORAGE

ゴールデン・ヘルメットの幻影。GILのは型がちがうし，KIは頭が大き過ぎるし，これは一体誰のでしょうね。まさか，ゴールデン・ミラー……。



No.89 DEAD END

DEAD ENDとは〝行き止まり″と〝死んだ遠藤″をかけたハイブローなシャレ。ロッドで遠藤さんをツンツンすれば，No.91へワープしますョ。



No.98 VANGUARD ROOM

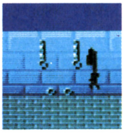
壁にハマっているブラック・リザード・マン。アイテムじゃなくて，モンスターですが，カベの中でクリクリと動いているのがおもしろいので載せちゃいました。

No.101 HARNESS STORAGE

このウニョウニョと動くものの正体はBUG。何たってルーム名が〝馬具の倉庫″ですから…。これもハイブローなシャレですね。

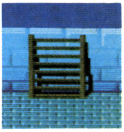
No.109 TORTURE CHAMBER

これは拷問に使われる手かせと足かせ，それにムチなのです。この道具のサイズがKIちゃんにピッタリなのでアブナイこと考えそう。



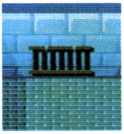
No.113 THIRD CELL

これが，ウワサの魔法のハシゴ。GILとKI仲よく2人で行かないとダメ。行き先はNo.124 UNDER THE MOATです。



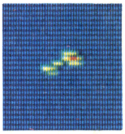
No.119 STABLE

こんなにボロボロじゃハシゴとして使えそうにないですね。ところでこのルームに一晩泊まれば，呪文ポイントが回復するっていう話，本当でしょうか。



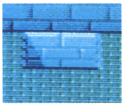
No.124 UNDER THE MOAT

この赤カギは取れるんです。それでもって赤いドアに入ると…詳しくは，イシターの復活情報局で説明してあるので，読んでくださいね。



No.126 WATER DUCT

秘密の抜け穴，見一つけ！ランド・アーチンがこれを守るようにしているから気をつけましょう。行き先はラストのENTRANT HALL!!



No.127 ENTRANT HALL

最後のドアの前にいるイシターの幻影。KIとGILの最後の戦いという最高のエンターテイメントを特等席で御覧になっています。

「イシターの復活」情報局

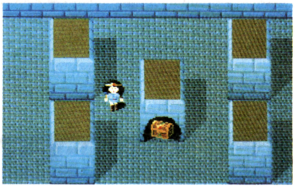
「イシターの復活」情報局は，㊙情報やモンスター小話，おもしろ情報など，ためになる楽しい情報がドッサリ。これを読めば，キミもイシター通になれる。それでは，開局だー!!

トレジャー・ボックスの秘密

イシターの復活のトレジャー・ボックス〝宝箱〟には，「ドルアーガの塔」のように宝物は入っていませんが，経験値が入ったり，呪文がかかったりといろいろな効果があります。そして，これらの効果は宝箱についている宝石の色によって区別できるのです。

それでは各宝箱の効果とそれがあるルームを紹介しましょう。

▲この宝箱は，後半ルームに欲しかったなあ


▲この宝箱を使って，ちょっぴりズルができちゃうんだ

宝箱の効果とそれのあるルーム

宝石の色	効　　果	ル　ー　ム　名
紫　色	プロテクション・ラージが1回分使用できる。	No.4 TREASURE STORAGE
青　色	ディテクト・モンスターの呪文。	No.7 EMPTY GALLERY No.9 SHUNNED CAVERN No.14 SECRET CHAMBER
橙　色	ビッグ・バーンがかかる。	No.26 LARGE HALL
桃　色	その場でGILのバイタリティを100にする。	No.31 TRAINING YARD
赤　色	KIの呪文ポイントを800にする。	No.46 HOLY OF HOLIES
緑　色	ヒールⅣ+スーパー・アンチドートがかかる。	No.53 FORGOTTEN ROOM
水　色	その場でGILのバイタリティを400にする。	No.64 QUOX'S LABYRINTH
白　色	KIの呪文ポイントを2,500にする。	No.80 SECRET CORRIDOR

スペル効果

スペルとはスライムやマジシャンたちの投げる魔法のこと。これをGILが受けると呪いがかかってしまいます。

★POISON（ポイズン）

毒。このスペルを受けるとGILの体に毒がまわり，1秒間につきバイタリティが1ずつ減っていく。ルームクリアすれば，毒は抜ける。

★PARALYZE（パラライズ）

麻痺。このスペルを受けるとGILの歩く速度（スピード）が遅ーくなってしまう。これもルームクリアすれば，元に戻る。

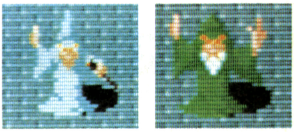
マジック・ユーザー	受けると減ってしまうGILの体力	スペルの色	効　力
メイジ，ブルー・スライム	10	白	なし
ソーサラー，イエロー・スライム	10	赤	POISON
ドルイド，ピンク・スライム	10	黄	シールド封じ
ウィザード，ダーク・イエロー・スライム	10	緑	PARALYZE
ハイパー・メイジ，ダーク・グリーン・スライム	0	水色	バイタリティ50退化
ハイパー・ソーサラー	50	青	POISON & PARALYZE
ハイパー・ドルイド	50	桃	スーパー・シールド封じ
ハイパー・ウィザード	250	紫	なし

モンスター小話

「イシターの復活」に登場するモンスターに関する小話をまとめてみました。

ソーサラーとドルイドは逆!?

「ドルアーガの塔」のときは，灰色のマジシャンがドルイドで，緑色のマジシャンがソーサラーでしたが，「イシターの復活」では，この逆。灰色のマジシャンがソーサラー，緑色のマジシャンがドルイドなんです。これってゲーム・デザイナーのヒッカケのように僕は思うんですけど。



▲左がソーサラーで，右がドルイド。ドルアーガの塔のときは，この逆だった

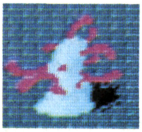
ACローパーの由来は?

ACローパーはピンク・ローパーの別称だということは知っていると思いますが，ACローパーの由来は知っているかな？

かなりの有力筋の話によると，ACとはバイクの名前からきているらしいのです。

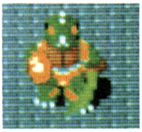
ピンク・ローパーとそっくりな色を使ったAC仕様と呼ばれる人気バイクがあったのです。

ビデオゲームを作る側の人には，バイクマニアが多いので，よくゲームにバイクネタがでているんですよ。



◀ACローパーのカラーリングはバイクがヒント？

リザードマンが左利きな理由(ワケ)



◀リザード・マンが左利きなのは，生きぬくための生活の知恵？

「ドルアーガの塔」，「イシターの復活」共に登場するリザード・マンは左利きです。D&D®（TSR社のRPGボードゲーム）のモンスター・マニュアル（まだ日本語訳されていない）に登場するリザード・マンの絵も確かに左手に剣を持っています。

僕はこのリザード・マンが左利きなワケを確かめるべく，RPG通の友人N氏に聞いてみました。N氏はこう語ってくれました。「普通，戦士(ファイター)は左手に楯，右手に剣を持ち戦う。そして，戦士同士向かい合ったとき，相手の剣は自分の楯側，相手の楯は自分の剣側になっていて，互いに剣を楯で防ぎながら攻撃する。

ところが，左利きのリザード・マンの場合，相手の剣が自分の剣側，楯は楯側になり，剣を楯で防ぎにくいため結果的には剣の突き合いとなってしまう。実は，この剣の突き合いこそリザード・マン側の知恵であり，作戦なのだ。

そのワケはリザード・マンの体はウロコ状の硬い皮膚(ひふ)におおわれているため，AC(アーマークラス)が高く，楯がなくても少しぐらいなら剣を体で受けとめてしまう。そしてその間に相手を剣で倒してしまうのである」

つまり，リザード・マンが左利きなのは，生きぬくための生活の知恵(？)ということらしい。ウーン，RPGの世界は奥が深いっ!!

★　★

オタピョンとハンブラビナゾを推理

エンディング・メッセージの登場モンスターの紹介で，ブルー・バットには“ハンビラビ”，ブラック・スネークには“オタピョン”と別称がついています。僕には何のことか，さっぱりとわからなかったので，電波メンバーの推理を聞いてみました。

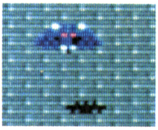
山下氏：「オタピョンって，ドアドアにでてくる敵キャラじゃないかな。ホラ自分がハネるといっしょにハネるヤツだよ。」

ウーン，なるほど，さすが山下先生。つぎは“ハンブラビ”をくりひろし氏に聞いてみました。

くりひろし氏：「ハンブラビはアニメのキャラだよ。こんなヤツだったと思うヨ。」

と，イラストまで書いてくれました。真実はナゾにつつまれています。

◀“オタピョン”ことブラック・スネーク



◀“ハンブラビ”ことブルー・バット

おもしろ情報

知っていても別にゲームに役立つというわけではないですが，やってみると笑えたり，知っているだけで楽しい情報を集めてみました。ページのムダ使いと怒らずに，軽いノリで読み飛ばしてください。

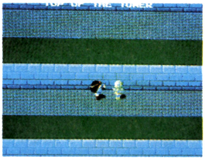
クルクルGIL

No.1のTOP OF THE TOWERからゲーム・スタートすると，最初KIがブルー・クリスタル・ロッドを抜く場面がありますね。あのときGILは，ただ呆然と前を向いています。これではツマラナイ。

そこで，KIがロッドを抜いている間，GIL側のレバーをぐるぐると回してみましょう。GILがその場で美しく回転します。それでもって，KIがロッドを抜き終わると何事もなかったようにGILが，パッと正面を向きます。

文章に書くとシラケてしまいますが，やってみれば3回は笑えます。

さらに，これをデュオ・ディメンジョンを使って繰り返すのも楽しいですよ。



◀クルクルと高速回転をするGILくん。スケートのスピンのようだヨ

シャキシャキGIL

これもGILを使った笑いのネタ。GILはモンスターが一定距離に近づくと，自動的に剣を抜いてくれることと，ローパーは少しブラブラと動いていることを利用します。

まず，KIが壁をはさんでローパーを引っかけます。そして，これにGILを少しずつ近づけて，剣を抜くか抜かないかのきわどい位置までもってきます。こうすると，GILが剣を抜いたり，サヤにおさめたりする動作が連続して早く行なわれます。GILが剣を抜くときの効果音が「シャキ」，それで〝シャキシャキGIL〟なワケ。これもやってみなければ，おもしろさはわかりませんヨ。

◀ハイ、これが〝シャキシャキGIL〟です

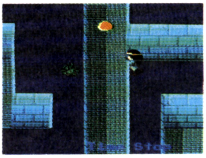
タイム・ストップの怪

対モンスター呪文効果表を見てもらうと，ローパーに対してタイム・ストップの効果はないことになっていますよね。でも，実は効果アリなんです。では，なぜ効果表の欄に○がないかというと，効果アリでもほとんど意味ナシだからです。

タイム・ストップをローパーに使うと，確かに触手の動きは止まりますが，移動まで止めることができません。触手の動きを止めたまま，スッーと近づいてくるローパーは，チョッピリ笑えます。別称で〝硬直ローパー〟とか〝ホバークラフト・ローパー〟と言われています。

もう一つ，タイム・ストップを使ったネタは，〝ランド・アーチンどこ行ったの？アラやられちゃった，そこに居たのね。ズルーイ〟という長いタイトルのモノ。ランド・アーチンがいる場面でタイム・ストップをかけて，KIが移動すると，ランド・アーチンの虚像がスクロールに合わせて移動します。でも，当たり判定だけは残っていて，ランド・アーチンがいた場所に行くとヤラしてしまうという，おもしろいどころか，かえって危険だと言われています。

タイム・ストップを使った情報は，つぎの㊙情報にも載っているので，そちらもヨロシク。

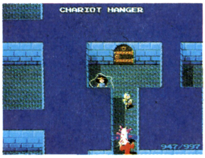


◀ランド・アーチンの影は、壁の中でも関係ない。どこでも行ってしまうのだ

HANGERとHANGAR

右の写真を見るとNo.120ルームは〝CHARIOT HANGER〟になっています。以前，僕が各ルーム名の日本語訳を作ったときに，このNo.120のルーム名だけは，どうしても意味がわかりませんでした。それもそのハズ，実は〝CHARIOT HANGER〟ではなく，〝CHARIOT HANGAR〟が本当のルーム・ネームだったのです。

意味は〝戦車の格納庫〟。なーるほどルームマップを見て，納得しました。ゲーム中のメッセージなどのつづりの誤字って，結構多いんですよネ。

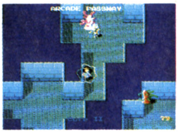


◀ルームネームをよーく見てみるとCHARIOT HANGERだよ

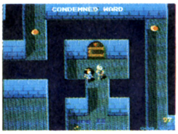
BGMが入れ替っている?

ワンポイント・テクニック集のところで，BGMは各ルームに登場するモンスターによるということを書きましたが，この論理に従うと，BGMが入れ替っていると思われるルームがあるんです。

そのルームNo.は，No.92とNo.94。No.92のARCADE　PASSWAYではローパーがいるのに，メインテーマが流れ，逆にNo.94のCONDEMNED　WARDでは,ローパーがいないのにローパーのテーマが流れます。前のつづりの誤りやこのBGMのデータミス，さすがにこれほどのデータの多いゲームになると許されるミスっていうヤツですね。



◀こっちがARCADE PASSWAY



こっちはCONDEMNED WARD▶

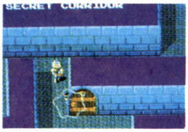
呪文封じ

ライト・マークの呪文を同ルーム内で4回使うと，すべての呪文を封じ込まれてしまいます。まあ，普通の場合そのルームをクリアしてしまえば平気ですが，メタモアフォーズで石になってから，この呪文封じをすると，笑いごとじゃありません。ドルアーガの呪いのようにKIは，石からもどれなくなってしまうのです。こうなったら最後，時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプにやられるのを待つだけ。

悲しいKIの話でした。

KIちゃんのかくれんぼ

アレー!?KIちゃんがいなーい。そう，このNo.86　SECRET　CORRIDORの青いドアの左側にグッとKIちゃんを押しつけると，あら不思議，KIちゃんはズボッとドアにめり込んでしまうのです。ここでコール・ギルすれば，GILくんもめり込んでしまいます！　ただ，それだけです。



◀カベから顔をチョコットのぞかせるKIちゃん。恥しがり屋なのでーす

女神イシターの登場

GILかKIのどちらか一方がヤラレちゃっても,「ピポピポピポー」としている間は,ヤラレてない側を動かすことができます。これを使ってゲーム・オーバーになりながらも，ルームをクリアする技(ドアに入る)があるんです。

これをNo.127のENTRANT　HALLでやると，ゲーム・オーバー後のタイトル画面にイシターさんの姿がでてくるではありませんか。さらに，ラストゲーム・コンティニューをすると突然MAIN　GATEをでて，エンディングになってしまうのですが，そのときも中央にはずーとイシターさんの姿があるのです。きっとMAIN　GATEを目の前にしてヤラレてしまったKIやGILを哀れんで，姿を現したんでしょう。

◀タイトル画面に現れたイシターさん

◀エンディングにも登場のイシターさん

無敵モンスター

イシターの復活をプレイしていて，やたらと強いバンパイヤやキラー・クラウドの中で平気な顔をしているナイトなどに出会ったことはありませんか?

これらのモンスターは，KIがプロテクションで触れながら，攻撃の呪文を使うとときどきできてしまう無敵モンスターなんです。

こいつらは，やたらと高いバイタリティがあるので，GILが戦って倒そうと思ってもほとんどムリ。ブレスやヒート・ボディの呪文を使えば，やっつけられますヨ。

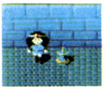
★　★

ひとりぼっちのKI

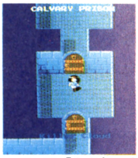
No.89のDEAD　ENDをクリア時に，チョットした特殊な操作をすると，GILくんはDEAD　ENDにとり残されたまま，永遠の帰らぬ人となってしまうのです。

そして，その後ずーと電源を切るまでGILくんは，ゲームに登場しなくなってしまうのです。

一方KIちゃんは，GILを探して各ルームを歩き回ります。GILがいたときは役立たずのジャマ者と言っていたのに,イザいなくなるとさびしい。今日も「GILくーん‼GILくーん‼　私が悪かったのヨ，エーン　」と泣きくずれるKIちゃん。女心ってムズカシイッ‼


▲ホラ，となりにGILくんがいないでしょう。かわいそうなKIちゃん

▲GILくんのいなくなったKIちゃんに言い寄るドア氏。
ドア氏「オレと付き合えよ，KI」
KI「イヤ，私にはGILがいるの！それに顔の大きい人はキライ‼」



▲ドア氏「もう怒ったぞー。閉じこめちゃうからなー」
KI　「GILくーん，助けてー」

㊙情報

ここでは，おいしい㊙の情報を公開しますゾ。これでイシター通のキミに磨きをかける!!

タイム増やし

ドアをでると，そのルームのタイムが10増えるというルールがこのゲームにはあるんです。そこでこれを利用した経験値かせぎが，No.45，のＣＨＡＮＴＲＹやNo.56のＴＨＩＥＦ'Ｓ ＨＩＤＥＯＵＴなどでできます。

共に同ルーム内移動を使うのですが，No.45ではプロテクションによりウィザードを倒し，No.56では，スリープとファイヤー・ボールによるダーク・イエロー・スライム倒しがいいですよ。残り時間が減ってきたら，ドアの移動を連続して行ない時間を増やします。キュアを使わなくてすむので呪文ポイントの節約になりますよ。

ルーム・パスワードは繰り返す

ルーム・パスワードがNo.64ルームを境にして，繰り返されているという情報。イシターの復活を解いた人ならば誰でも気が付くことですが，念のためということで，さらにルーム・パスワードをくわしく調べると，１文字ちがいでNo.１～32，33～64，65～96，97～128のルームにわかれ，そのうえよーく調べると16ルームごとの8個にわかれ，それでもあきらめずに熱心に調べると８ルームずつの16グループに一定の法則のもとにわけられるのです。

みーんな，動きません!!

No.81のＦＯＲＢＩＤＤＥＮ ＨＡＬＬやNo.89のＤＥＡＤ ＥＮＤ，No.113のＴＨＩＲＤ ＣＥＬＬ，No.126のＷＡＴＥＲ ＤＵＣＴで，秘密の抜け穴や魔法のハシゴなどによる特別なクリアをするときに，タイム・ストップを使ってからスグにクリアすると，つぎのルームでタイム・ストップの効果が永遠に持続してしまうのです。そのうえ残り時間が０になっても，ウィル・オー・ウィスプは点滅するだけで消えてしまい，その後出現しなくなってしまいます。No.113からNo.124のＵＮＤＥＲ ＴＨＥ ＭＯＡＴへ行く場合なんかでは，この技がとっても便利なのです。タイミングさえ合えば，タイム・ストップのかわりにサンダー・ボルトやビック・バンなどでもできます。

◀モンスターは止まったまま，ピクリとも動かない。何となくムナシイ気がするけどネ

私なんかコレだけですヨ。コレだけ！

ほとんどワケのわからないタイトルがついている技は，No.127 ＥＮＴＲＡＮＴ ＨＡＬＬを１発でクリアしてしまうという超㊙情報。

やりかたはとってもカンタン!! ＥＮＴＲＡＮＴ ＨＡＬＬにきたら，デュオ・ディメンションを使う……。

コレだけ！

これだけで，カギを取った音が実際に聞こえて，青いカギを取ったことになってしまうのです。あとはランド・アーチンに注意して青ドアの前に行けば，クッリアー!!

実は，この技があるからこそ，ＮＥＷ ＧＡＭＥからの２コインや３コインクリアが可能なんです。私はコレでラストをクリアしましたってネ。

UNDER THE MOATのカギの取りかた

No.124のＵＮＤＥＲ ＴＨＥ ＭＯＡＴのカギは，壁の中に埋まっていますが，実は取ることができるんです。その方法を公開しましょう。

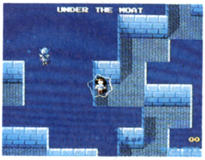
①カギの左でＫＩを壁につけたまま，コール・ギルして，ＧＩＬを壁にめり込ませます。以後ＧＩＬ側のレバーを右へ入れ続けながら，ＧＩＬをうまく進めるようにＫＩを歩き回らせます(迷路内の入口から出口までを壁に沿って歩くという方法は，時間がかかるけど確実かもしれません)。

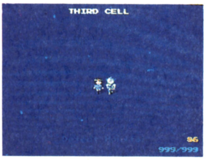
②これを繰り返してＧＩＬとカギのＸ軸が合ったら，ＧＩＬのレバーを入れる方向を上にして，また進めます。

③ＧＩＬがカギを取ったら，コール・ギルして，赤ドアをでます。

④すると，そこは画面中が壁になってしまったNo.113 ＴＨＩＲＤ ＣＥＬＬだったのです。

壁の中でＧＩＬを動かすのはナカナカむずかしいし，時間がかかります。キメ手はＫＩの動きです。ガンバってみましょう。





ナイトの駆けっこ，勝ったのはダレ？

モンスター大図鑑のところで各モンスターのおよその移動速度は示しましたが，本来モンスターの移動速度は，各モンスターで微妙にちがいます。そこでナイト族だけを取りあげてみました。

足の速い順にならべると，

ミラー・ナイト，レッド・ナイト，リザード・マン，ブラック・ナイト，ハイパー・ナイト，ブルー・ナイトとなります。

各コースをさぐる。3コインクリアへの道!!

まずNo.1ルームTOP OF THE TOWERからラストのMAIN GATEまでの最短コースを二つ紹介しましょう。

PART 1

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.2 DRUAGA'S GRAVE
3 No.5 BANQUET AREA
4 No.12 SLAVE PEN
5 No.14 SECRET CHAMBER
6 No.51 PASSWAY
7 No.52 CROSS POINT
8 No.78 BOULDER PASSAGE
9 No.88 CURSED ROOM
10 No.90 REMAINS
11 No.92 ARCADE PASSWAY
12 No.94 CONDEMNED WARD
13 No.98 VANGUARD ROOM
14 No.102 JAILER CHAMBER
15 No.109 TORTURE CHAMBER
16 No.110 MAZE VESTIBULE
17 No.113 THIRD CELL
18 No.124 UNDER THE MOAT
19 No.125 SECRET STAIRCASE
20 No.126 WATER DUCT
21 No.127 ENTRANT HALL
22 No.128 MAIN GATE

このルートの利点は，No.121のCOMMON ROOMを通らないことですが，他のルームがややむずかしくなります。

PART 2

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.2 DRUAGA'S GRAVE
3 No.5 BANQET AREA
4 No.12 SLAVE PEN
5 No.14 SECRET CHAMBER
6 No.51 PASSWAY
7 No.52 CROSS POINT
8 No.78 BOOLDER PASSAGE
9 No.88 CURSED ROOM
10 No.90 REMAINS
11 No.92 ARCADE PASSWAY
12 No.94 CONDEMNED WARD
13 No.98 VANGUARD ROOM
14 No.97 COMMON CHAMBER
15 No.101 HARNESS STORAGE
16 No.106 HALL OF WARRIORS
17 No.117 GUEST CHAMBER
18 No.121 COMMON ROOM
19 No.122 WAITING ROOM
20 No.123 PORTCULLIS
21 No.127 ENTRANT HALL
22 No.128 MAIN GATE

このルートは，秘密の抜け穴や魔法のはしごを使わない最短コース。ただし，トラップ地獄のCOMMON ROOMを通るし，No.106のHALL OF WARRIORSも通らなければなりません。

ベーマガお勧めルート 1

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.3 OBSERVATORY
3 No.8 FOOD STORAGE
4 No.9 SHUNNED CAVERN
5 No.13 SOLARIUM
6 No.20 REST ROOM
7 No.28 PARTY ROOM
8 No.26 LARGE HALL
9 No.17 PLAY ROOM
10 No.7 EMPTY GALLERY
11 No.16 CHIEFTAIN'S ROOM
12 No.6 JEWELY STORAGE
13 No.15 KITCHEN
14 No.24 PANTRY
15 No.29 DINING ROOM
16 No.33 GREEN COURT
17 No.35 KNIGHT'S CHAMBER
18 No.37 JUNCTION
19 No.42 SPECTER CELL
20 No.50 GOBLIN'S LAIR
21 No.56 THIEF'S HIDEOUT
22 No.64 QUOX'S LABYRINTH
23 No.62 MAZY QUARTER
24 No.63 DORMITORY
25 No.58 ALCHEMIST'S ROOM
26 No.79 ADMINI STRATION
27 No.89 DEAD END
28 No.91 CALVARY PRISON
29 No.93 MAZE PASSAGE
30 No.95 ARCHED HALLWAY
31 No.101 HARNESS STORAGE
32 No.106 HALL OF WARRIORS
33 No.117 GUEST CHAMBER
34 No.121 COMMON ROOM
35 No.122 WAITNG ROOM
36 No.123 PORTCULLIS
37 No.127 ENTRANT HALL
38 No.128 MAIN GATE

たくさんのルームを回り，モンスターを倒して経験を積むのがこのコースの特徴です。

このコースで3コインクリアは少しキツイかもしれませんが，慣れない人でも，少ないコイン数でNEW　GAMEからクリアできる楽なコースでしょう。

★　★

ベーマガお勧めルート 2

1 No.1 TOP OF THE TOWER
2 No.4 TREASURE STORAGE
3 No.11 STORAGE CHAMBER
4 No.26 LARGE HALL
5 No.29 DINING ROOM
6 No.33 GREEN COURT
7 No.35 KNIGHTS' CHAMBER
8 No.37 JUNCTION
9 No.42 SPECTER CELL
10 No.50 GOBLIN'S LAIR
11 No.56 THIEF'S HIDEOUT
12 No.64 QUOX'S LABYRINTH
13 No.77 DRAGON'S LAIR
14 No.71 CLOSET CHAMBER
15 No. 74 THRONE ROOM
16 No. 76 RED COURT
17 No. 80 SECRET CORRIDOR
18 No. 81 FORBIDOEN HALL
19 No. 96 ANCIENT RUIN
20 No. 97 COMMON CHAMBER
21 No.101 HARNESS STORAGE
22 No.106 HALL OF WARRIORS,
23 No.117 GUEST CHAMBER
24 No.121 COMMON ROOM
25 No.122 WAITING ROOM
26 No.123 PORTCULLIS
27 No.127 ENTRANT HALL
28 No.128 MAIN GATE

このルートは，上達すれば3コインクリアに最適なコースです。

No.64とNo.80でGILとKIの経験値をトレジャー・ボックスで増やします。

No.121のCOMMON　ROOMまでは，2コイン以内でこないと，NEW　GAMEからの3コインクリアは無理です。

もし，NEW　GAMEからの2コインクリアを目指すならば，1コイン目でNo.121 COMMON　ROOMまでくる必要があるでしょう。腕をみがいてチャレンジしてみてください。

ザ・リターン・オブ・イシターに乾杯!!

RPG（ロールプレイング・ゲーム）って，もうみんな知ってますよね。パソコンやファミコンでは，かなりの幅をきかせたジャンルです。

でも，業務用ゲームつまりビデオゲームでは，時間や理解度の点などから，本格的なRPGは作るのがむずかしい，いや不可能だとさえ言われていました。

ところが，どっこい，遠藤さんはやってくれました。思い切ったパスワード機能導入により，時間の問題点を解決し，対象をゲームがわかる人だけでいいという大胆な方法をとり，見事このザ・リターン・オブ・イシターを作りあげ，世に送りだしてくれました。

ドルアーガの塔PARTⅡがでると聞いていた僕でも，この〝イシターの復活〟を見たときは驚きました（かわいかったGILとKIが，まるでリンとバットのごとく成長しているんだもんね）。そりゃ，ボード版のRPGやパソコンの正統RPGをやる人から見れば，「イシターの復活」なんてRPGなんて呼べないぜ」なんて言いたくなるかもしれませんが，それはそれ。十人十色，各自のRPG定義がバラバラなのは当たり前のことだと思いますが…

…まあ，イシターの復活がRPGかどうかは別として，僕にとってはおもしろく，十分にやってくれたと言えるビデオゲームでした。

実は，イシターの復活が発表された当時，僕は大学の試験中であったにもかかわらず，2週間はドップリとイシターの復活にハマって，勉強そっちのけでプレイしてしまったのです。久々に『素直におもしろいっ！』と熱中できるゲームでした。イシターの復活は本当に楽しかった。

さて，ベタ誉めのイシターの復活ですが，もちろん不満な点もあります。いくつかを挙げてみると……

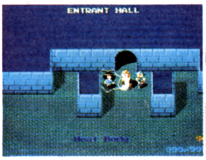
・GIL，KIの成長と敵の強さ，ルームのつながりが，かなりアンバランス。
・呪文が生かされてない点が，あまりにも多いこと。
・ルームの迷路，つながりなどの構成が貧弱。

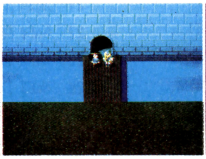
などなどかな。あと僕個人の提案として付け加えさせてもらうならば，KIの呪文セレクトにマジック・アイテムなどの欄を設けて，アイテムの要素も取り入れたり，もっとルーム・アイテムを増やして各ルームを凝ったつくりにするとか，各所にメッセージなどを入れるなど演出にも力を入れて欲しかったと思うのです（ちょっと欲張り…）。

以上，かなりわがままで，厳しいことを書きましたが，イシターの復活は十分にやってくれたということにかわりはありません。

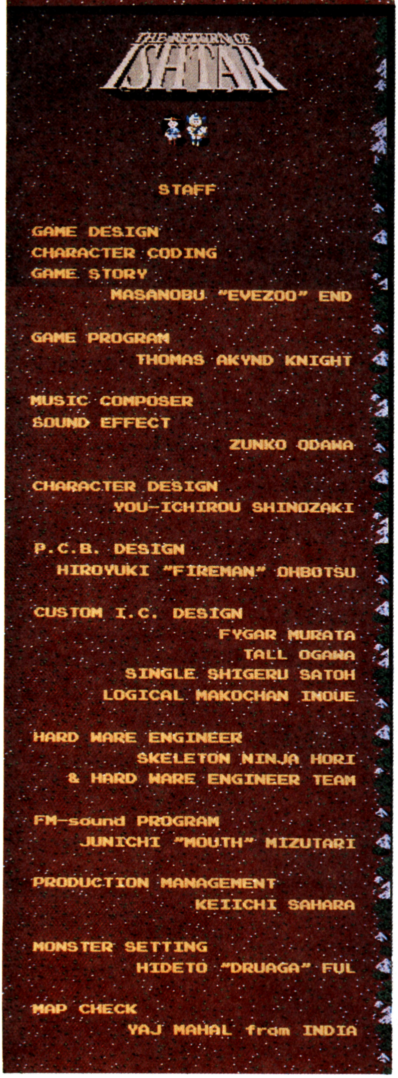
最後にドルアーガの塔の第3部作目に期待しつつ，こんなにおもしろいゲームで僕らを楽しませてくれた遠藤さんをはじめ多くの制作スタッフのみなさんとナムコに乾杯!!

★　★





THE RETURN OF ISHTAR
THIS GAME
DEDICATED TO OUR MASTER
THE LATE
Mr. SHOUICHI "GOD" FUKATANI

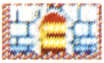

THE RETURN OF ISHTAR
STAFF
GAME DESIGN
CHARACTER CODING
GAME STORY
MASANOBU "EVEZOO" END
GAME PROGRAM
THOMAS AKYND KNIGHT
MUSIC COMPOSER
SOUND EFFECT
ZUNKO ODAWA
CHARACTER DESIGN
YOU-ICHIROU SHINOZAKI
P.C.B. DESIGN
HIROYUKI "FIREMAN" OHBOTSU
CUSTOM I.C. DESIGN
FYGAR MURATA
TALL OGAWA
SINGLE SHIGERU SATOH
LOGICAL MAKOCHAN INOUE
HARD WARE ENGINEER
SKELETON NINJA HORI
& HARD WARE ENGINEER TEAM
FM-sound PROGRAM
JUNICHI "MOUTH" MIZUTARI
PRODUCTION MANAGEMENT
KEIICHI SAHARA
MONSTER SETTING
HIDETO "DRUAGA" FUL
MAP CHECK
YAJ MAHAL from INDIA

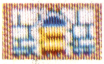
THE RETURN OF ISHTAR
CAST
VAMPIRE
Light Violet Orange
Green Black
SLIME
Green Slime Black Slime
Red Slime Blue Slime
Yellow Slime Pink Slime
D.Green Slime D.Yellow Slime
BAT
Light Violet Orange
Blue(HAMBRABI) Black
SNAKE
Green Blue
Orange Black(Otapyon)
OOZE
Green Ooze Black Ooze
Red Ooze Blue Ooze
Yellow Ooze Pink Ooze
D.Green Ooze D.Yellow Ooze
MAGICIAN
Mage Sorcerer
Druid Wizard
Hyper Mage Hyper Sorcerer
Hyper Druid Hyper Wizard
ROPER
Green Roper Red Roper
Blue Roper Yellow Roper
AC Roper Green Super
Red Super Blue Super
KNIGHT
Blue Knight Blue Captain
Black Knight Blue Eye
Black Captain Mirror Knight
Golden Mirror Hyper Knight
Steel Hyper Silver Hyper
Golden Hyper Lizard Man
Pink Sword Black Lizard
Brown Lizard Red Knight
Blue Shield Akynd Knight
WILL 'O' WISP
Blue Wisp Red Wisp
URCHIN
Land Urchin
and
LUI as KI
IKE as GIL

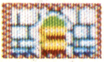
全127ルームマップ大公開

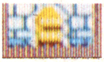
イシターの復活の全ルームNo.1～127のマップを公開します。マップは３Ｄっぽく，本物と似てなきゃ，イヤだっ!!という僕のわがままを押し通したので，マップデータをもとにＰＣ－98を使って，マップを制作しました。

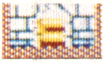
マップは本物に近いのでわかると思いますが，ひととおり説明しておきます。

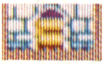

……赤色ドア

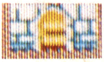

……青色ドア

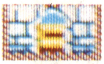

……緑色ドア

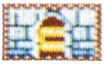

……黄色ドア

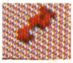

……白色ドア

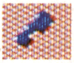

……紫色ドア

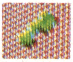

……橙色ドア

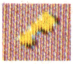

……水色ドア

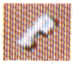

……トラップ・ドア

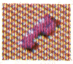

……赤色キー

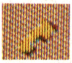

……青色キー

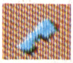

……緑色キー

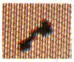

……黄色キー

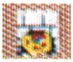

……白色キー


……紫色キー


……橙色キー


……水色キー


……トラップ・キー


……トレジャー・ボックス

★ ……ルーム・アイテム

●ドアやカギの色はアイデンティファイ・ドアやディテクト・キーを使用した際に，つく色と同じです。

●マップの横には，どのドアがどのルームにつながっているかを表示しています。特別な場合として○や×がありますが，これは一方通行を表しています。

たとえば，

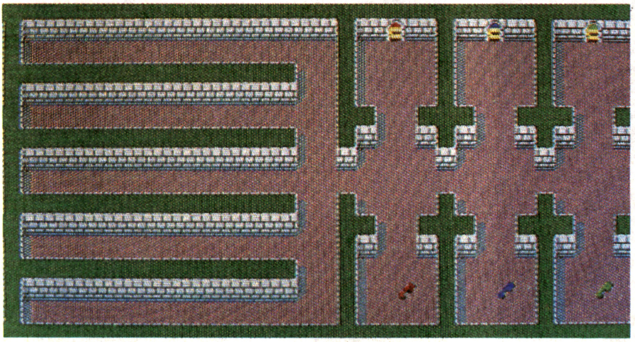
→○21……これは，赤色ドアに入るとルームNo.21へ行けますが，No.21から，ここのルームには来ることができないという意味です。

→×(21)……今度は逆に，ルームNo.21から来ることはできますが，このルームには赤色キーがなくてルームNo.21へ行くことはできないという意味です。

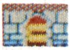
ルームのつながりの下は，そのルームにいるモンスターの種類と数です。

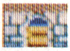
ルーム・アイテムがある場合には，その下に，ルーム・アイテムの写真があります。

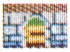
1 TOP OF THE TOWER



ルームのつながり

 → 2

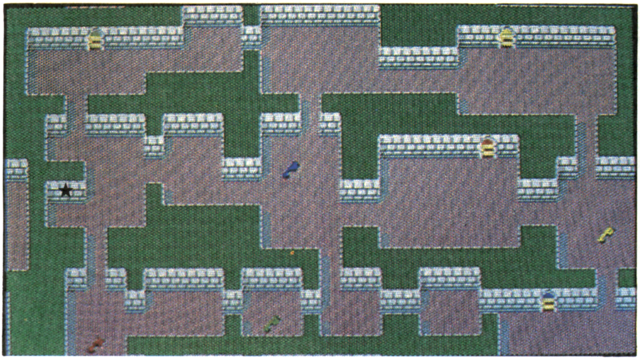
 → 3

 → ○4

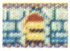
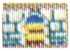
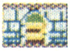
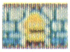
登場キャラクター

(ライト・バイオレット・バンパイヤ) ×19

2 DRUAGA'S GRAVE



ルームのつながり

 → 1
 → 6
 → 7
 → 5

登場キャラクター

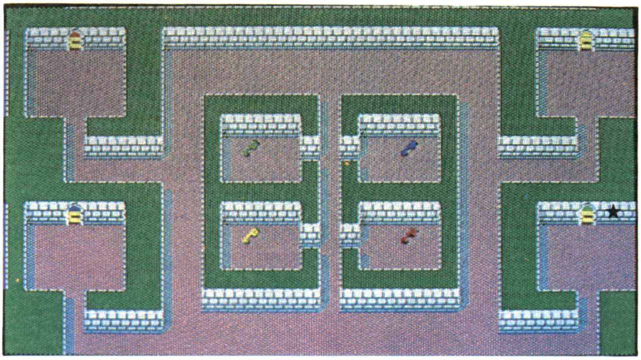
(ライト・バイオレット・バンパイア) ×12

(オレンジ・バンパイア) × 4

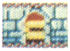
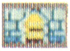
ルーム・アイテム

★＝ドルアーガの墓

3 OBSERVATORY



ルームのつながり

 → 1
→ 8
→ 10
 → 9

登場キャラクター

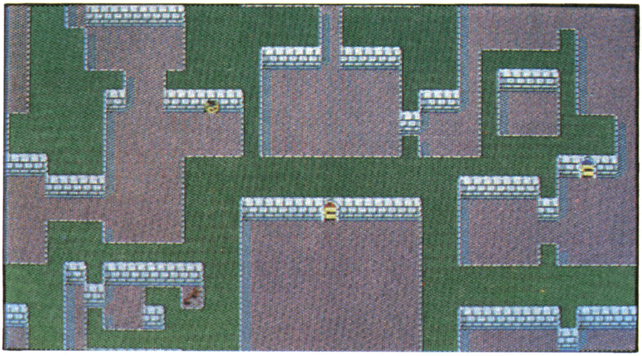
(ライト・バイオレット・バンパイヤ) × 8

(ライト・バイオレット・バット) × 4

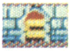
ルーム・アイテム

★＝看板

4 TREASURE STORAGE

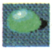


ルームのつながり

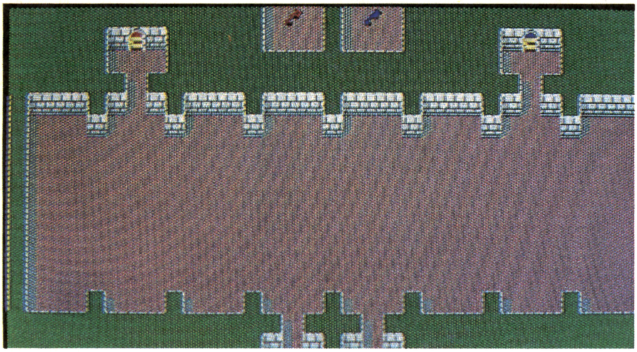
 → ○11
→ ×(1)

登場キャラクター

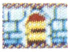
(ライト・バイオレット・バンパイヤ) ×10

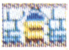
 (グリーン・スライム) × 4

5 BANQUET AREA



ルームのつながり

 → 2

 → 12

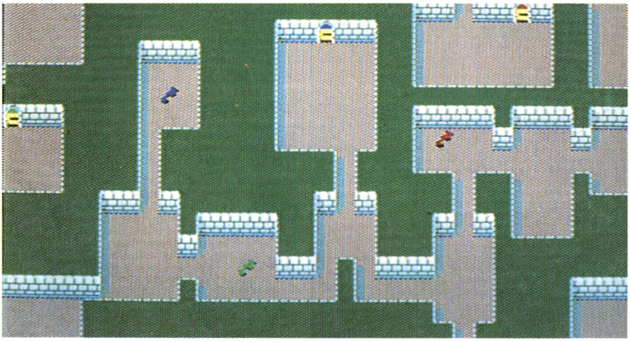
登場キャラクター

(ライト・バイオレット・バンパイヤ) × 6

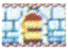
(オレンジ・バンパイヤ) × 6

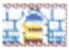
(グリーン・バンパイヤ) × 2

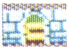
6 JEWELY STORAGE



ルームのつながり

 → 2

 → 16

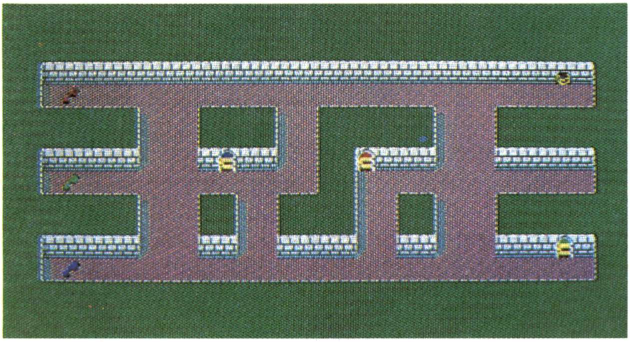
 → 15

登場キャラクター

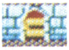
(オレンジ・バンパイヤ) × 10

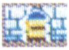
(ライト・バイオレット・バット) × 6

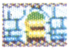
7 EMPTY GALLERY



ルームのつながり

 → 2

 → 16

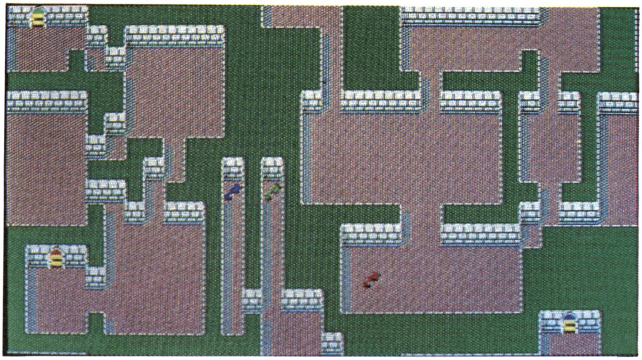
 → 17

登場キャラクター

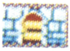
(オレンジ・バンパイヤ) × 6

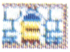
(グリーン・スライム) × 6

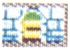
8 FOOD STORAGE



ルームのつながり

 → 3

 → 18

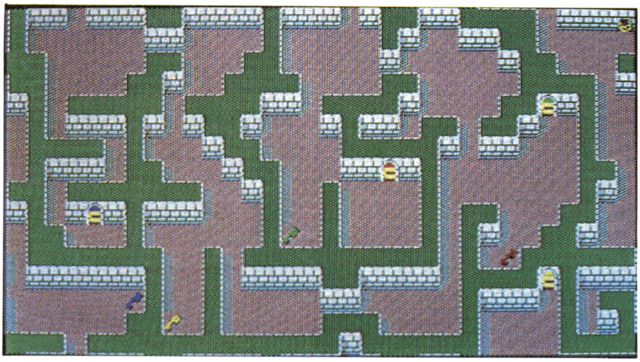
 → 9

登場キャラクター

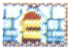
（グリーン・スライム） × 4

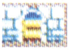
（ブラック・スライム） × 12

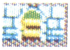
9 SHUNNED CAVERN

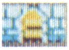


ルームのつながり

 → 3

 → 19

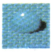
 → 8

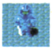
 → 13

登場キャラクター

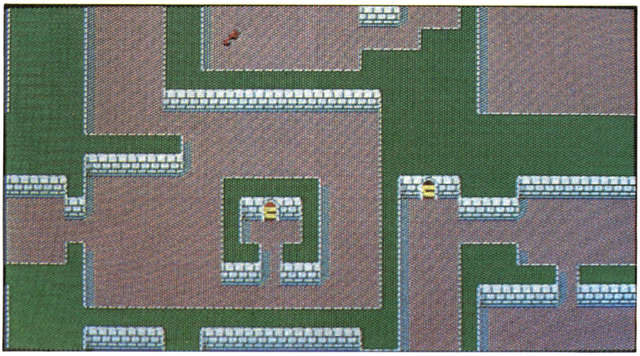
（オレンジ・バンパイヤ） × 4

（グリーン・バンパイヤ） × 4

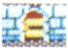
 （ブラック・スライム） × 8

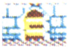
 （ブルー・キャプテン） × 1

10 LOCKED ROOM



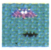
ルームのつながり

 → 3

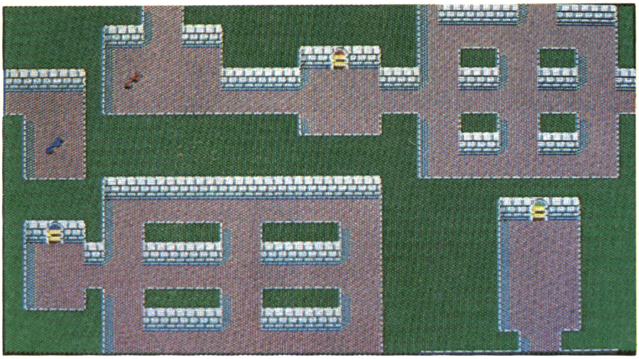
 × 2

登場キャラクター

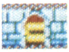
（オレンジ・バンパイヤ） × 5

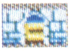
 （ライト・バイオレット・バット） × 10

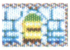
11 STORAGE CHAMBER



ルームのつながり

 → 18

 → 26

 → ×(4)

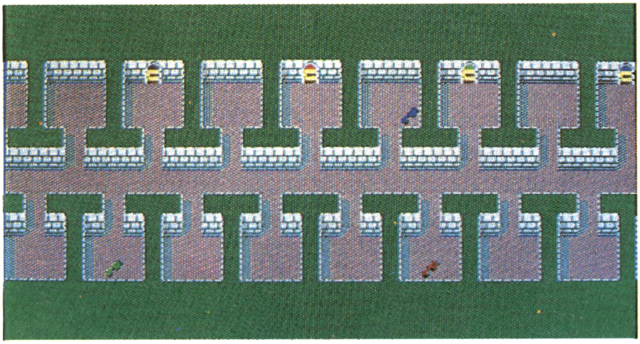
登場キャラクター

(ライト・バイオレット・バンパイヤ) ×4

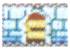
(オレンジ・バンパイヤ) ×4

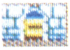
(グリーン・バンパイヤ) ×4

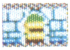
12 SLAVE PEN

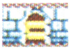


ルームのつながり

 → 5

 → 14

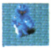
 → 15

 ×1

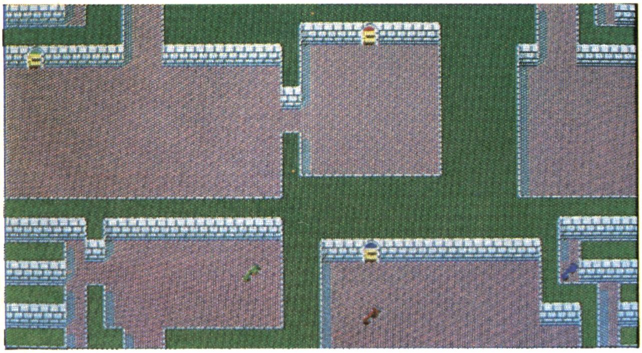
登場キャラクター

(グリーン・バンパイヤ) ×8

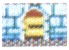
(ブラック・バンパイヤ) ×7

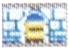
 (ブルー・ナイト) ×1

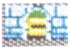
13 SOLARIUM



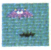
ルームのつながり

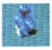
 → 9

 → 21

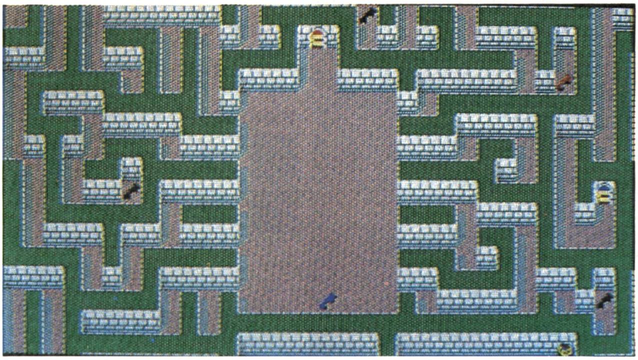
 → 20

登場キャラクター

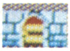
 (ライト・バイオレット・バット) ×12

 (ブルー・ナイト) ×5

14 SECRET CHAMBER



ルームのつながり

 → 12

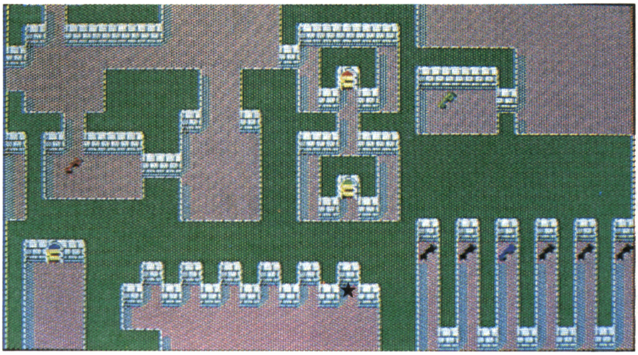
→ 51

登場キャラクター

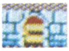
(グリーン・ウーズ) ×12

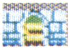
(ブラック・ナイト) × 1

15 KITCHEN



ルームのつながり

 → 6 → 12

 → 24

登場キャラクター

(グリーン・スライム) × 6

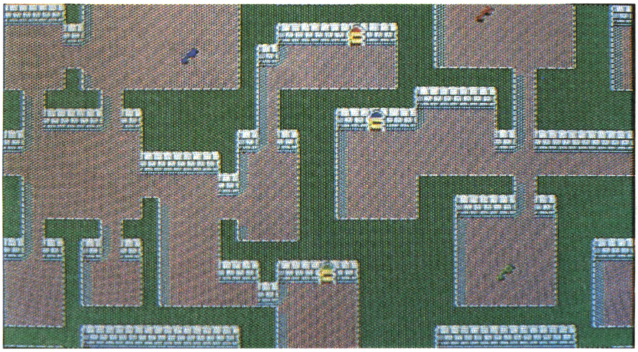
(ブラック・スライム) × 7

(ブルー・ナイト) × 3

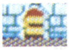
ルーム・アイテム

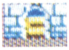
★＝フォーク

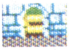
16 CHIEFTAIN'S ROOM



ルームのつながり

 → 6

 → 25

 → 7

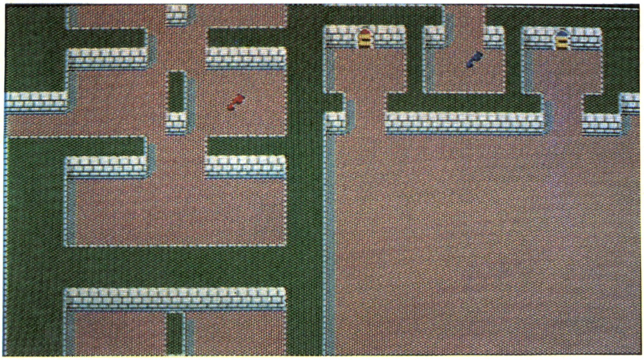
登場キャラクター

(グリーン・バンパイヤ) × 6

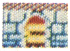
(ブラック・バンパイヤ) × 6

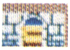
(ブルー・ナイト) × 3

17 PLAY ROOM



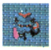
ルームのつながり

 → 7

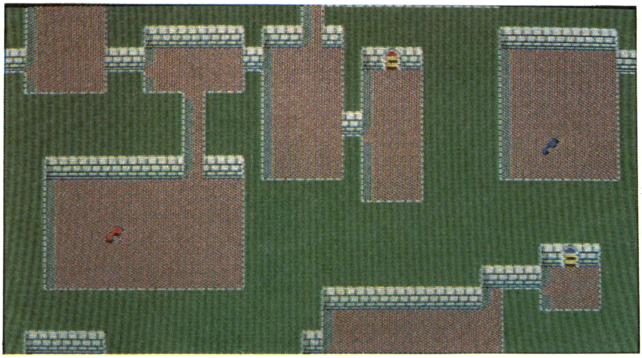
 → 26

登場キャラクター

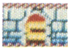
（グリーン・スライム） × 9

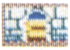
 （ブラック・ナイト） × 6

18 SPOILS ROOM

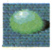


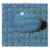
ルームのつながり

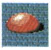
 → 8

 → 11

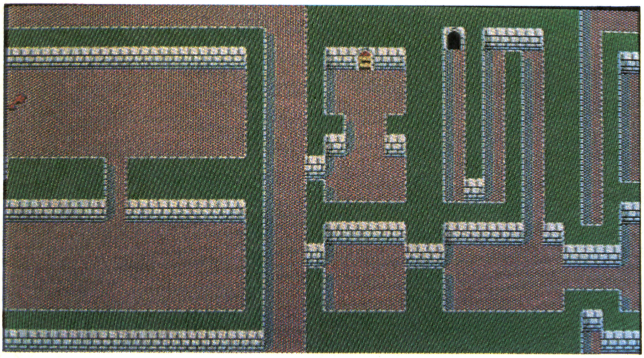
登場キャラクター

 （グリーン・スライム） × 3

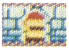
 （ブラック・スライム） × 6

 （レッド・スライム） × 4

19 EMPTY CISTERN



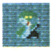
ルームのつながり

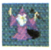
 → 9

最初から開いてるドア → 27

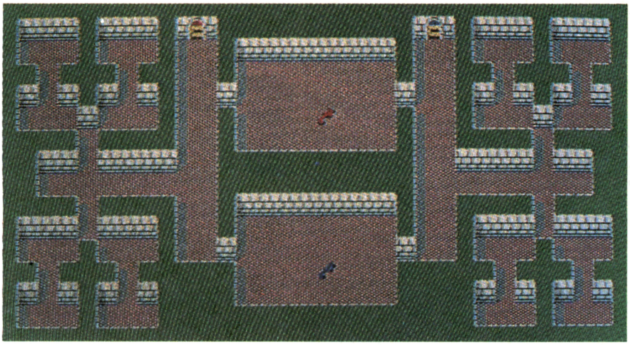
登場キャラクター

（ブラック・バンパイヤ） × 9

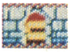
 （グリーン・スネーク） × 3

 （メイジ） × 1

20 REST ROOM

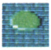


ルームのつながり

 → 13

→ 28

登場キャラクター

 (グリーン・ウーズ) ×16

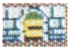
(グリーン・ローパー) × 2

21 SMALL DOME

ルームのつながり

→ 13

→ 31

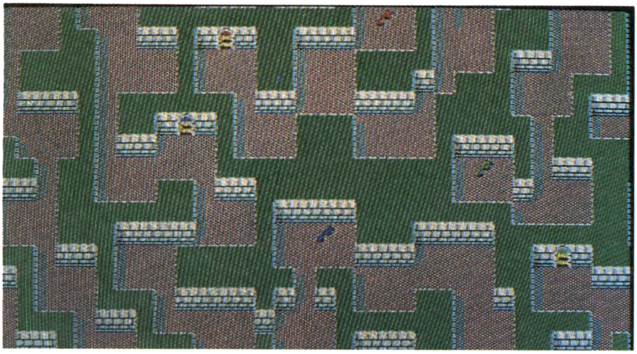
 → 22

登場キャラクター

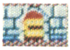
(ブルー・ナイト) × 4

(ブラック・ナイト) × 4

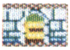
22 THE STAIRCASE



ルームのつながり

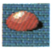
 → 21

→ 23

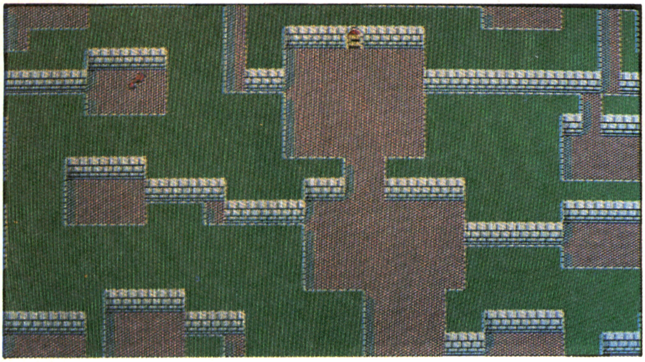
 → 46

登場キャラクター

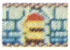
(ブラック・バンパイヤ) ×11

 (レッド・スライム) × 8

23 WATCH TOWER



ルームのつながり

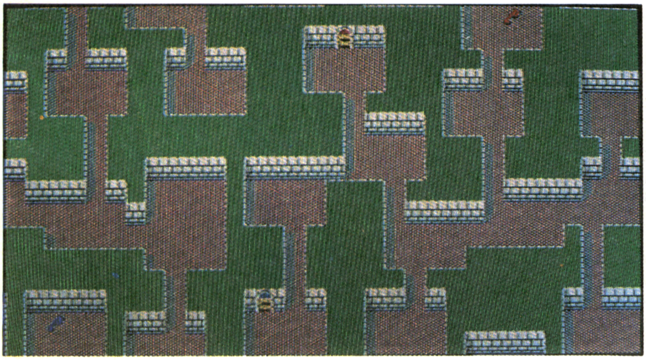
 → 22

登場キャラクター

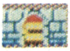
(ライト・バイオレット・バット) × 7

(グリーン・スネーク) × 6

24 PANTRY



ルームのつながり

 → 15

→ 29

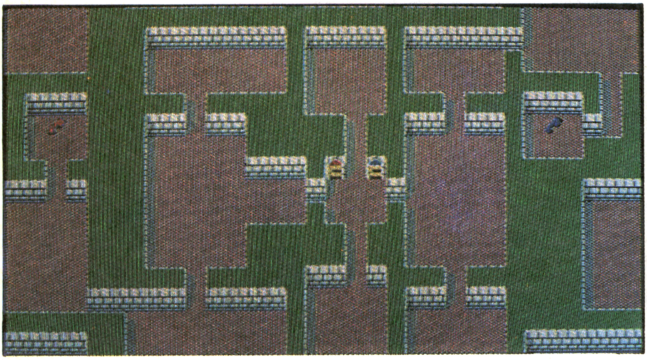
登場キャラクター

(ブルー・スライム) × 4

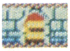
(ブルー・ナイト) × 12

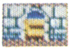
(メイジ) × 1

25 ADEPT'S ROOM



ルームのつながり

 → 16

 → 32

登場キャラクター

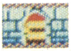
(オレンジ・バット) × 3

(ブラック・ナイト) × 7

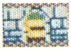
(ブルー・アイ) × 1

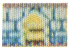
26 LARGE HALL

ルームのつながり

 → 11

→ 17

 → 29

 → 28

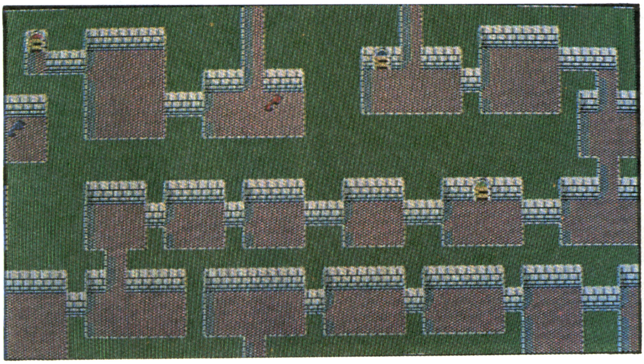
登場キャラクター

（グリーン・バンパイヤ） × 4

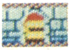
（ブラック・バンパイヤ） × 8

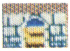
（メイジ） × 1

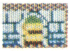
27 WATER LINE



ルームのつながり

 → 19

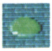
 → 30

 → ×（126）

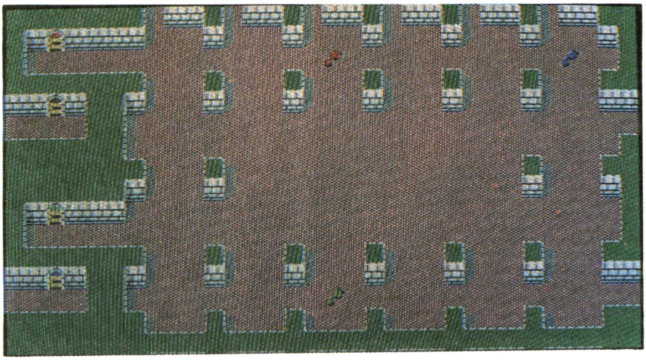
登場キャラクター

（レッド・スライム） × 6

（ブルー・スライム） × 4

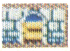
 （グリーン・ウーズ） × 6

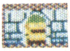
28 PARTY ROOM

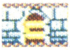


ルームのつながり

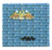
→ 20

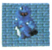
 → 30

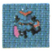
 → 26

 × 1

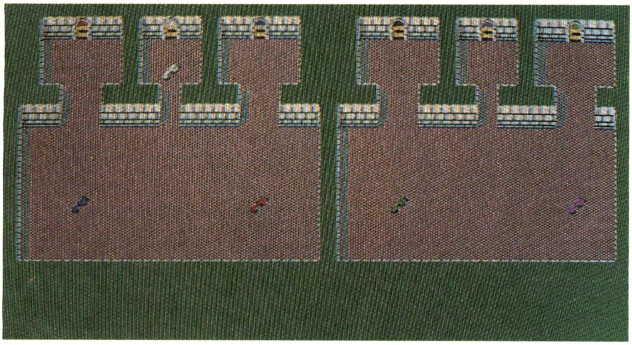
登場キャラクター

 （オレンジ・バット） × 4

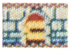
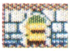
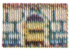
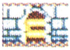
 （ブルー・ナイト） × 4

 （ブラック・ナイト） × 8

29 DINING ROOM



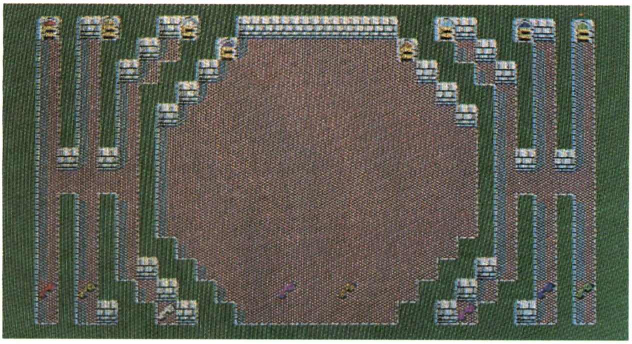
ルームのつながり

 → 24
→ 26
 → 33
←→ 
 × 1

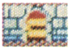
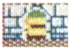
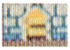
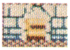
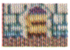
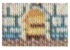
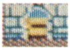
登場キャラクター

(ブルー・スネーク) × 4
(グリーン・ローパー) × 4

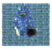
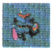
30 COLOSSEUM



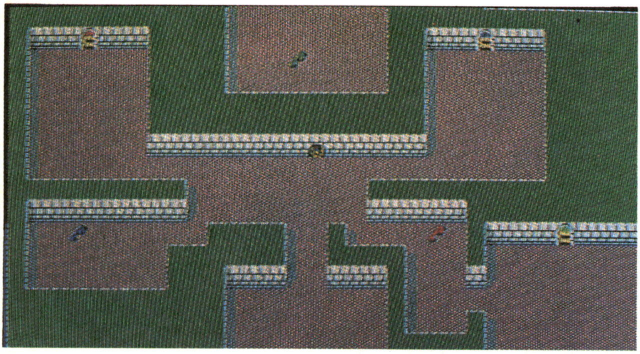
ルームのつながり

 → 27
→ 31
 → 33
 → 28
 ←→ 
 ←→ 

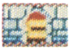
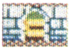
登場キャラクター

 (ブルー・キャプテン) × 4
 (ブラック・ナイト) × 8

31 TRAINING YARD



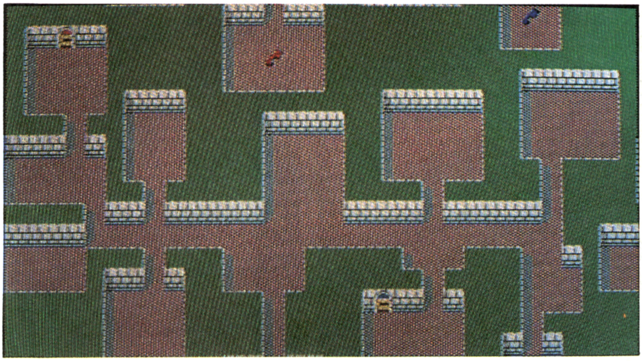
ルームのつながり

 → 21
→ 36
 → 30

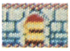
登場キャラクター

(メイジ) × 2
(ミラー・ナイト) × 3

32 PUPILS' ROOM



ルームのつながり

 → 25

→ 34

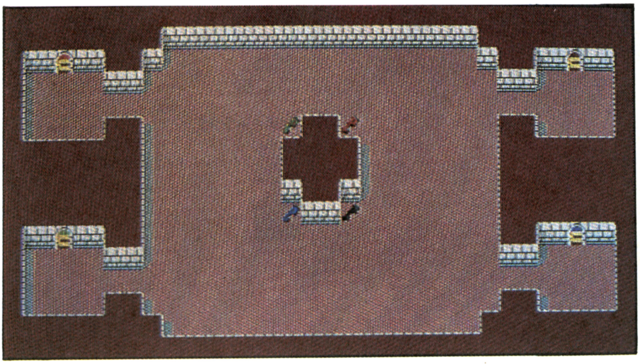
登場キャラクター

(ソーサラー) × 1

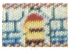
(ブルー・ナイト) × 9

(ブルー・キャプテン) × 1

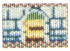
33 GREEN COURT

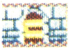


ルームのつながり

 → 29

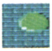
→ 35

 → 30

 × 1

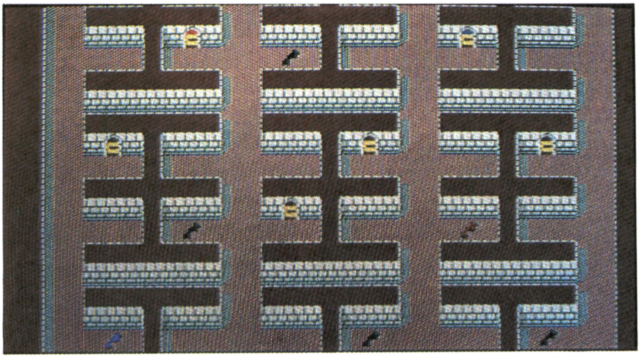
登場キャラクター

(グリーン・スライム) × 4

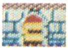
 (グリーン・ウーズ) × 2

(グリーン・ローパー) × 4

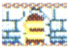
34 UNDEAD GRAVEYARD



ルームのつながり

 → 32

→ 37

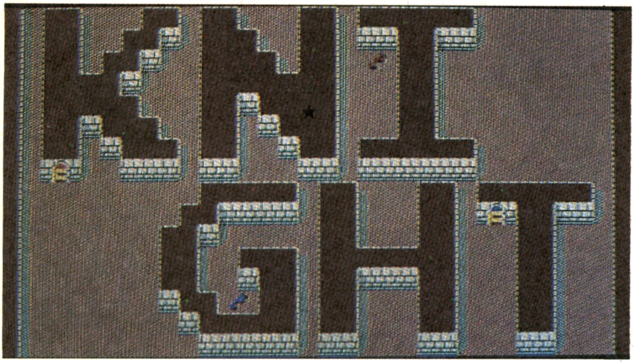
 × 4

登場キャラクター

(ブラック・バンパイヤ) × 8

(ブラック・バット) × 2

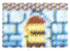
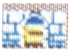
35 KNIGHTS' CHAMBER



ルーム・アイテム

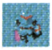
★＝Mr. KNIGHT

ルームのつながり

 → 33  → 37

登場キャラクター

（ブルー・ナイト） × 3

 （ブラック・ナイト） × 3

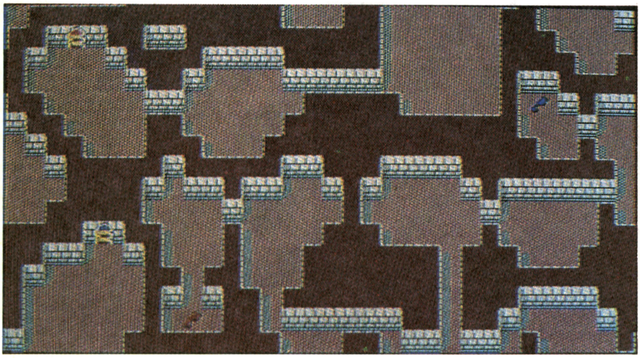
（ミラー・ナイト） × 1

（ハイパー・ナイト） × 1

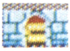
（リザード・マン） × 1

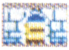
（レッド・ナイト） × 1

36 INVIOLATE AREA



ルームのつながり

 → 31

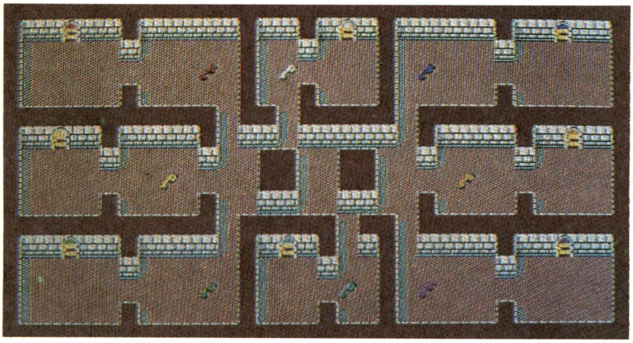
 → 37

登場キャラクター

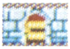
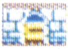
（ブルー・キャプテン） × 7

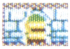
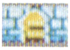
（ミラー・ナイト） × 4

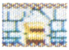
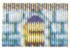
37 JUNCTION

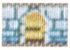
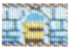


ルームのつながり

 → 34  → 36

 → 40  → 38

 → 35  → 42

 → 39  → 41

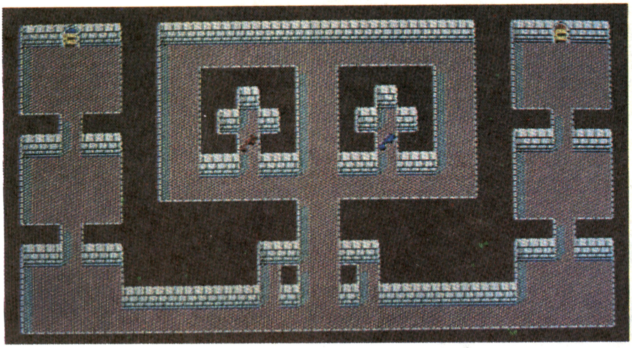
登場キャラクター

（ブルー・スライム） × 6

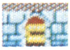
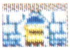
（イエロー・スライム） × 3

（ピンク・スライム） × 2

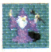
38 CHAPEL OF EVIL

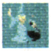


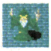
ルームのつながり

 → 37  → 43

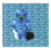
登場キャラクター

 （メイジ） × 2

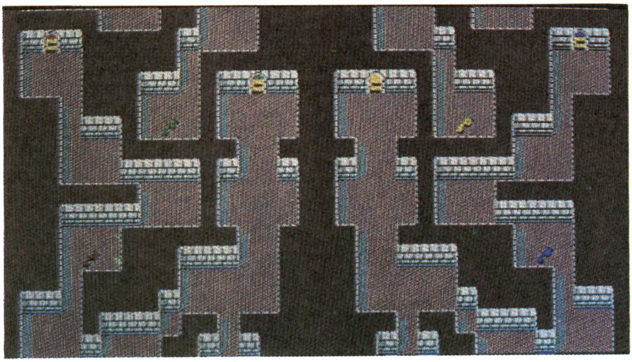
 （ソーサラー） × 2

 （ドルイド） × 1

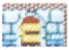
（ブルー・スネーク） × 2

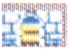
 （ブルー・キャプテン） × 4

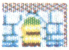
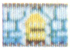
39 TEMPLE OF CHAOS



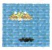
ルームのつながり

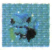
 → 37

 → 44

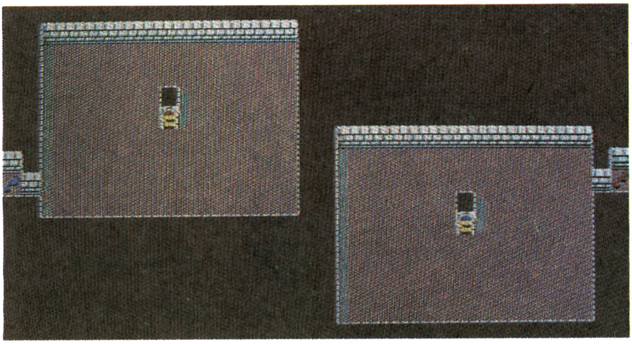
 ←——→ 

登場キャラクター

 （オレンジ・バット） × 8

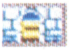
 （ブルー・アイ） × 6

40 SACRED CHAMBER



ルームのつながり

→ 37

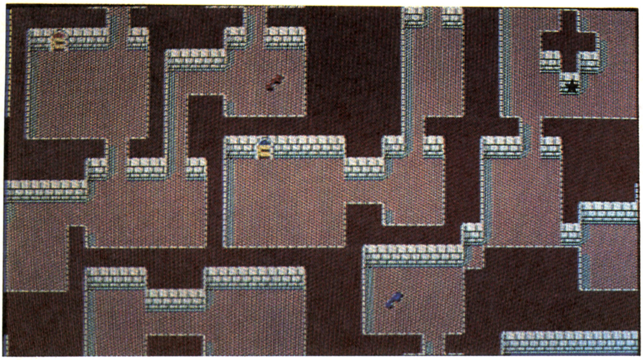
 → 48

登場キャラクター

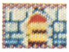
（ソーサラー） × 3

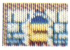
（ミラー・ナイト） × 4

41 SHRINE OF EVIL



ルームのつながり

 → 37

 → 49

登場キャラクター

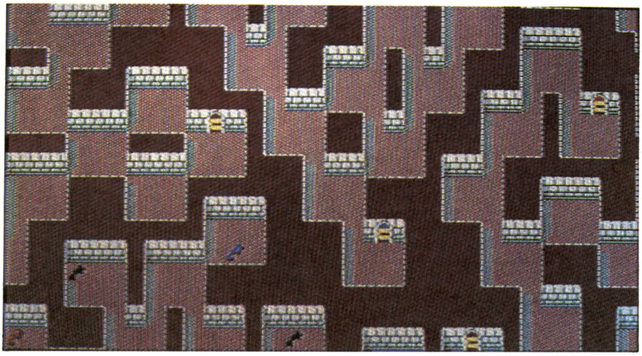
（ウィザード） × 1

（レッド・ローパー） × 8

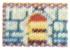
ルーム・アイテム

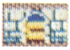
★＝ホワイト・ボード

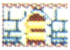
42 SPECTER CELL



ルームのつながり

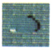
 → 37

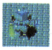
 → 50

 → × 2

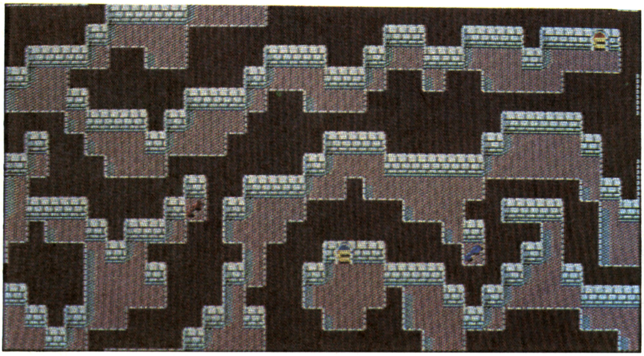
登場キャラクター

（ドルイド） × 1

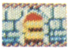
 （ブラック・ウーズ） × 8

 （ブルー・アイ） × 6

43 CAVE OF GRAMARYE



ルームのつながり

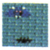
 → 38

→ 47

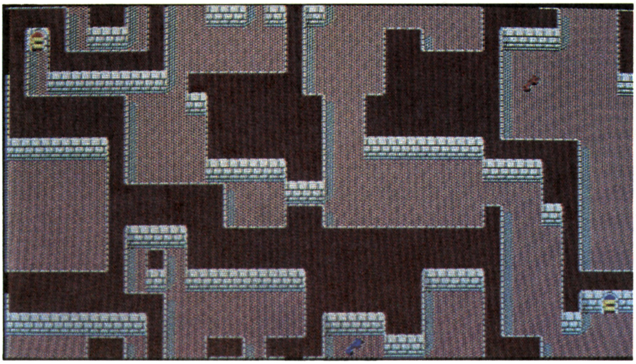
登場キャラクター

（イエロー・スライム） × 4

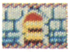
（ピンク・スライム） × 6

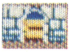
 （ブルー・バット） × 6

44 PRIEST' QUARTER



ルームのつながり

 → 39

 → 45

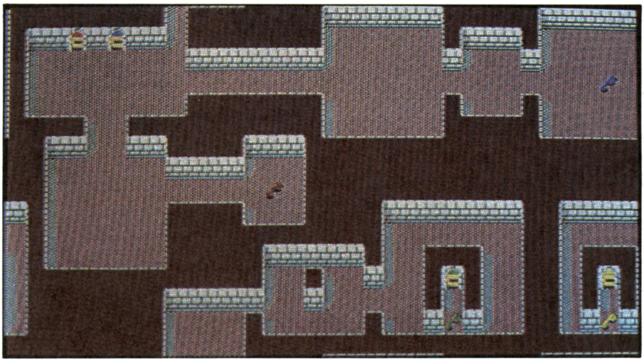
登場キャラクター

(ドルイド) ×2

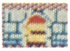
(オレンジ・バット) ×8

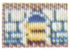
(ゴールデン・ミラー・ナイト) ×2

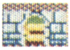
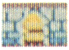
45 CHANTRY



ルームのつながり

 → 44

 → 46

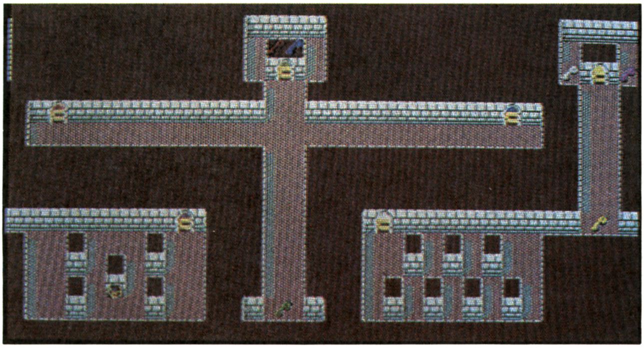
 ←→ 

登場キャラクター

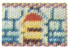
(ウィザード) ×3

(ブルー・スネーク) ×8

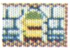
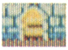
46 HOLY OF HOLIES

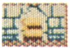


ルームのつながり

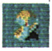
 → 22

→ 45

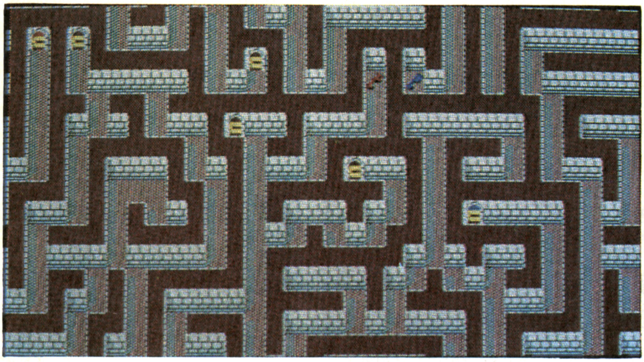
 ←→ 

 ←→

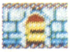
登場キャラクター

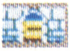
 (オレンジ・スネーク) ×14

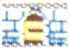
47 INTRICATE PATH



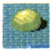
ルームのつながり

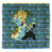
 → 43

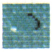
 → 52

 × 4

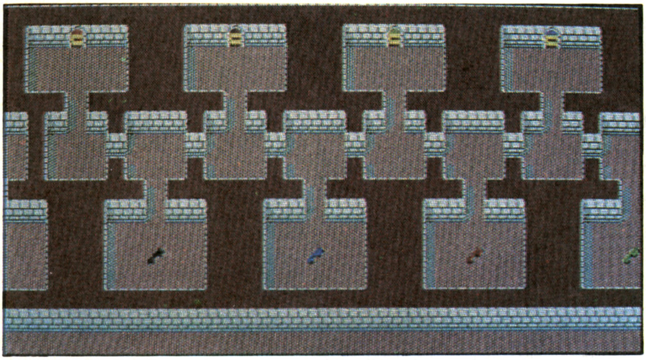
登場キャラクター

 (ダーク・イエロー・スライム) × 1

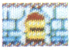
 (オレンジ・スネーク) × 8

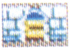
 (ブラック・ウーズ) × 2

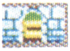
48 TRAP CEILING

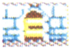


ルームのつながり

 → 40

 → 55

 → 54

 × 1

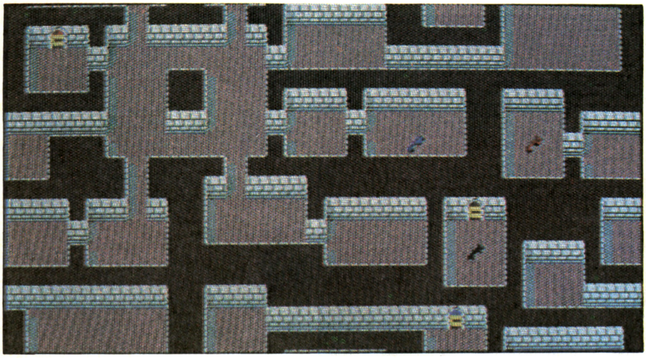
登場キャラクター

(メイジ) × 1

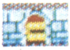
(ミラー・ナイト) × 8

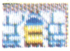
(ゴールデン・ミラー・ナイト) × 4

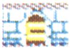
49 PRIVATE ALTER



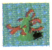
ルームのつながり

 → 41

 → ○64

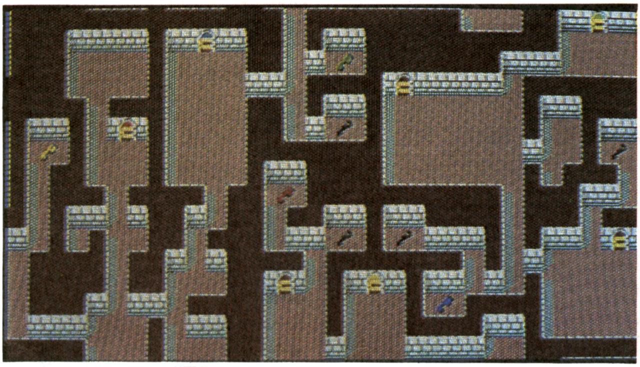
 × 1

登場キャラクター

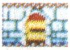
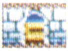
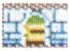
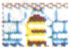
 (レッド・ローパー) × 12

(ブルー・ローパー) × 1

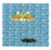
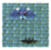
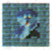
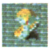
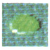
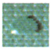
50 GOBLIN'S LAIR



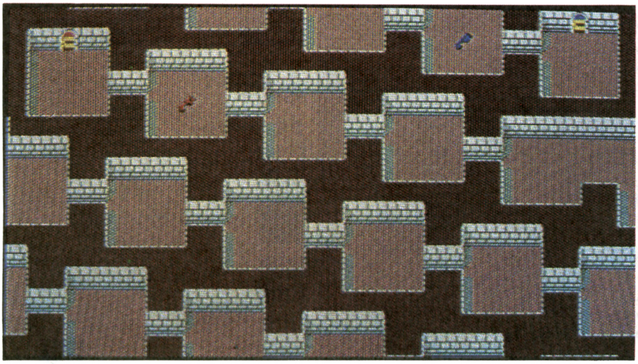
ルームのつながり

 → 42
 → 56
 → 57
→ 53
 × 3

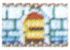
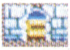
登場キャラクター

 （オレンジ・バット） × 1
 （ブルー・バット） × 1
 （ブルー・スネーク） × 1
 （オレンジ・スネーク） × 1
 （グリーン・ウーズ） × 1
 （ブラック・ウーズ） × 2

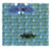
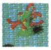
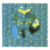
51 PASSWAY



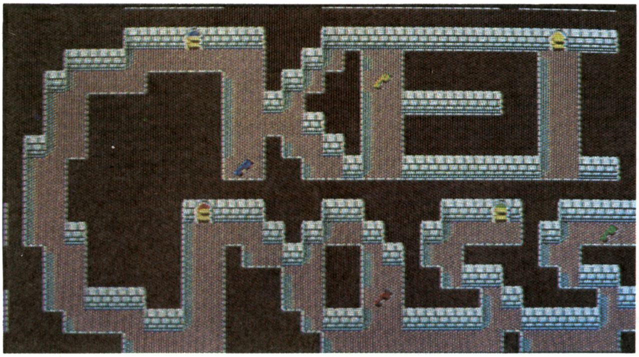
ルームのつながり

 → 14
 → 52

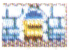
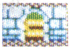
登場キャラクター

 （ブルー・バット） × 4
 （レッド・ローパー） × 9
（ブルー・ローパー） × 3
 （ブラック・キャプテン） × 1

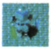
52 CROSS POINT



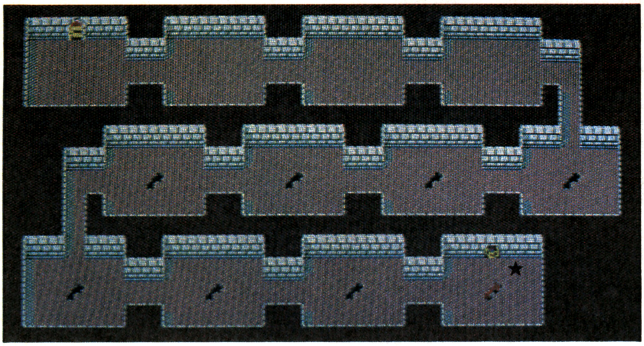
ルームのつながり

→ 47
 → 78
 → 59
→ 51

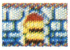
登場キャラクター

（ウィザード） × 1
 （ブルー・アイ） × 2
（ミラー・ナイト） × 2
（ゴールデン・ミラー・ナイト） × 6

53 FORGOTTEN ROOM



ルームのつながり

 → 50

登場キャラクター

（ドルイド） × 3

（ウィザード） × 3

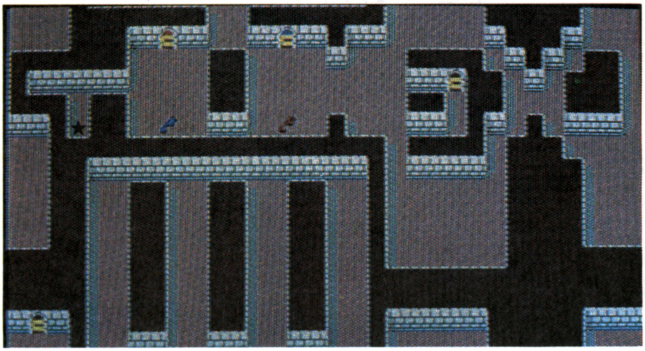
（ダーク・グリーン・スライム） × 3

（ゴールデン・ミラー・ナイト） × 2

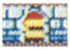
ルーム・アイテム

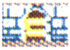
★＝イシターの幻影

54 TROPHY ROOM



ルームのつながり

 → 48 → 60

 × 2

登場キャラクター

（ウィザード） × 1

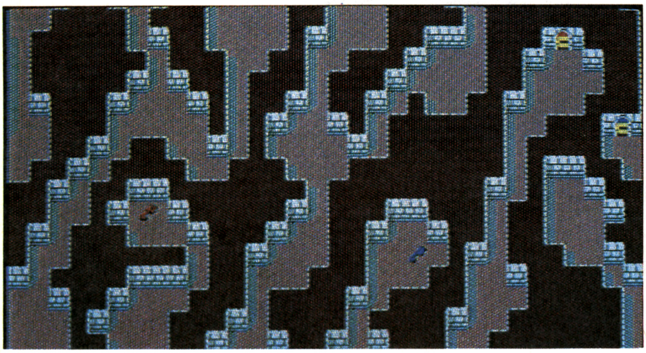
（ブラック・キャプテン） × 4

（ミラー・ナイト） × 8

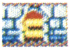
ルーム・アイテム

★＝トロフィー

55 UPWARD PASSWAY



ルームのつながり

 → 48

→ 64

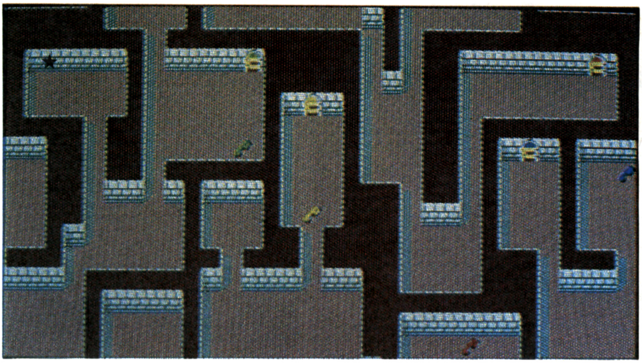
登場キャラクター

（ダーク・グリーン・スライム） × 7

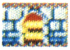
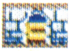
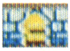
（レッド・ローパー） × 5

（ブルー・ローパー） × 1

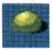
56 THIEF'S HIDEOUT



ルームのつながり

 → 50
 → 64
←――→ 

登場キャラクター

 （ダーク・イエロー・スライム） × 6

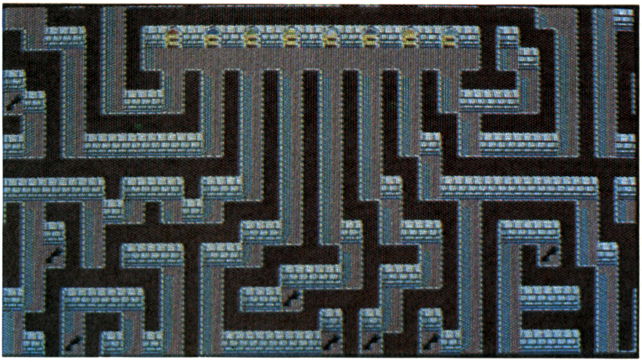
（ブルー・アイ） × 5

（ブラック・キャプテン） × 1

ルーム・アイテム

★＝ぬけ穴

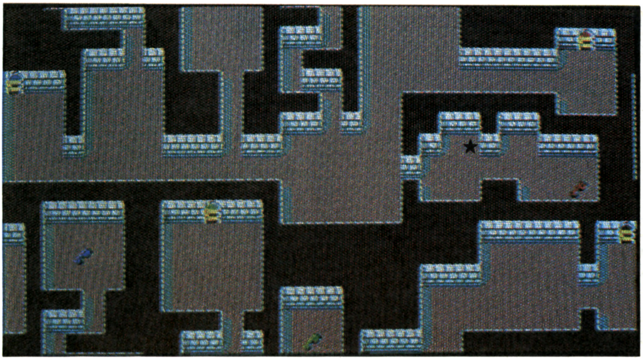
57 TRAP DOOR ROOM



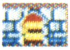
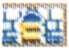
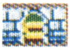
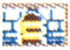
ルームのつながり

※ドアの色はトラップではない場合の色。
キーはトラップでないときの位置

58 ALCHEMIST'S ROOM



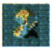
ルームのつながり

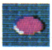
 → 57
 → 79
 → 63
 × 1

登場キャラクター

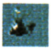
（メイジ） × 1

（ウィザード） × 1

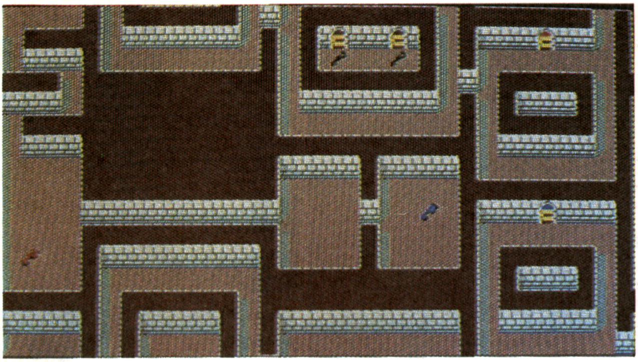
 （オレンジ・スネーク） × 7

 （ピンク・ウーズ） × 6

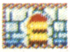
ルーム・アイテム

★＝薬 

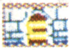
59 BOUDOIR



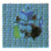
ルームのつながり

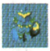
 → 52

→ 65

 × 2

登場キャラクター

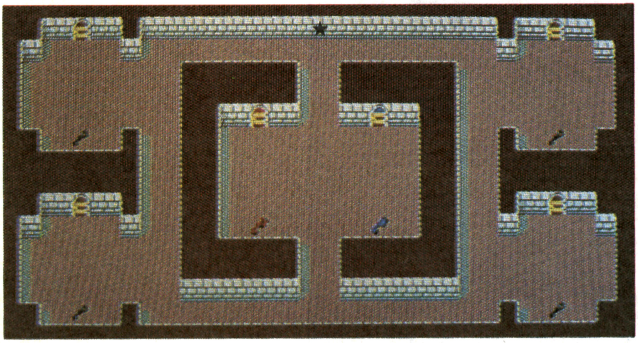
 （ブルー・アイ） × 2

 （ブラック・キャプテン） × 4

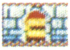
（ミラー・ナイト） × 4

（ゴールデン・ミラー・ナイト） × 2

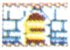
60 MUSEUM



ルームのつながり

 → 54

→ 66

 × 4

登場キャラクター

（ドルイド） × 3

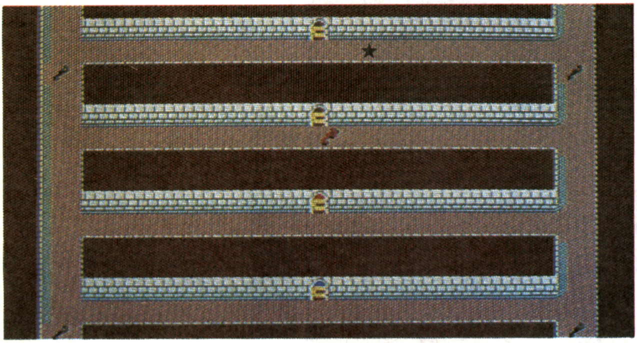
（ウィザード） × 3

（ブルー・バット） × 8

ルーム・アイテム

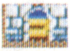
★＝テラジ

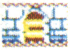
61 LIBRARY



ルームのつながり

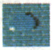
→ 66

 → ×（64）

 × 2

登場キャラクター

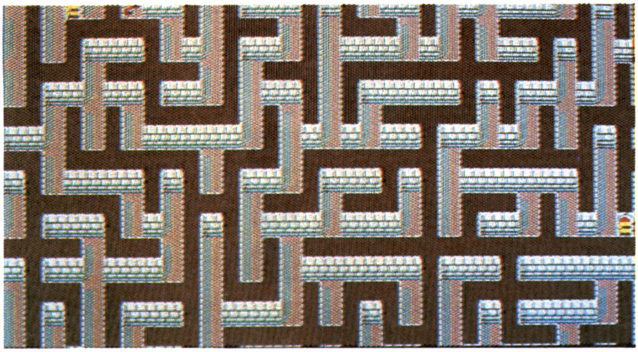
（ウィザード） × 4

 （ブラック・ウーズ） × 8

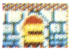
ルーム・アイテム

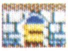
★＝本

62 MAZY QUARTER



ルームのつながり

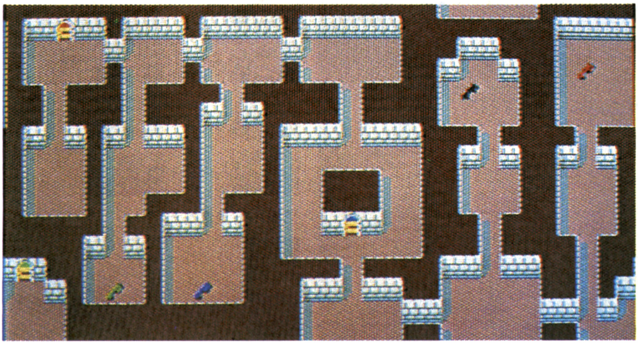
 → 63

 → ×(64)

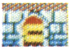
登場キャラクター

(ブルー・ローパー) ×12

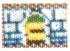
63 DORMITORY



ルームのつながり

 → 58

→ 68

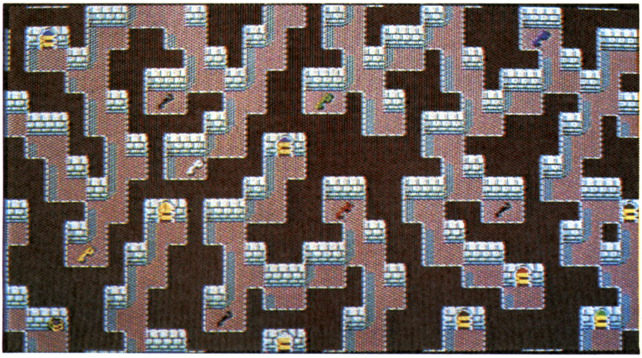
 → 62

登場キャラクター

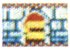
(ブラック・キャプテン) ×10

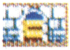
(ゴールデン・ミラー・ナイト) × 4

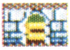
64 QUOX'S LABYRINTH

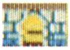


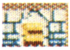
ルームのつながり

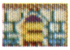
 → 55

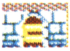
 → ○62

 → 56

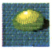
 → ○61

 → ○77

 → ×(49)

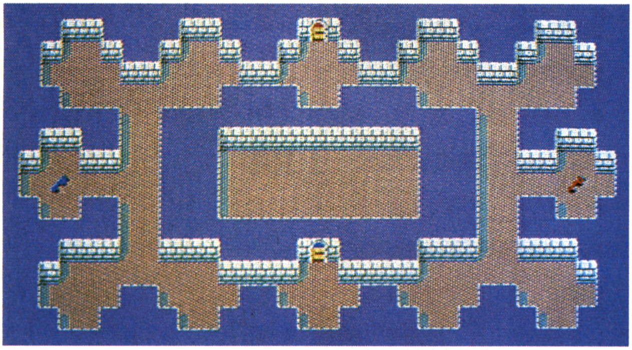
 × 2

登場キャラクター

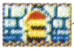
 (ダーク・イエロー・スライム) ×11

(ハイパー・ナイト) × 1

65 LOUNGE

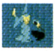


ルームのつながり

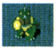
→59

→69

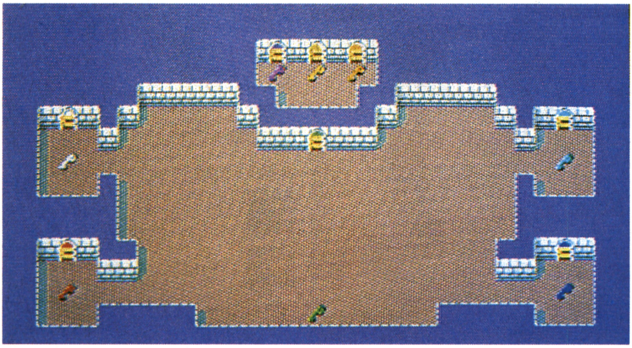
登場キャラクター

(ソーサラー)×1

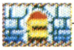
(ゴールデン・ミラー・ナイト)×8

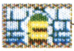
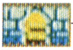
(リザード・マン)×4

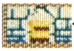
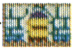
66 AUDIENCE HALL

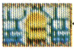
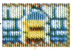


ルームのつながり

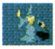
→60 →61

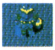
→70 →69

←→

←→

登場キャラクター

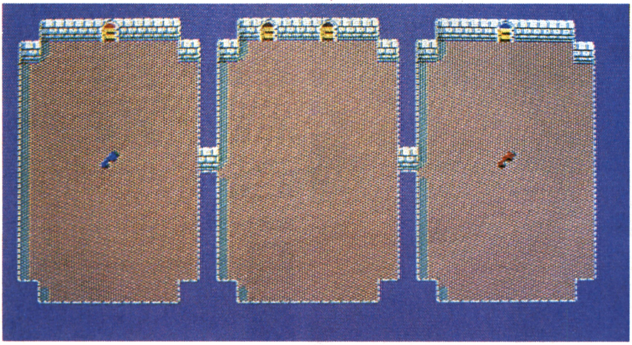
(ソーサラー)×1

(ブラック・キャプテン)×4

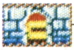
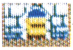
(ゴールデン・ミラー・ナイト)×4

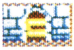
(ハイパー・ナイト)×4

67 COMMON HALL



ルームのつながり

→70 →71

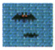
×2

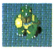
登場キャラクター

(ドルイド)×1

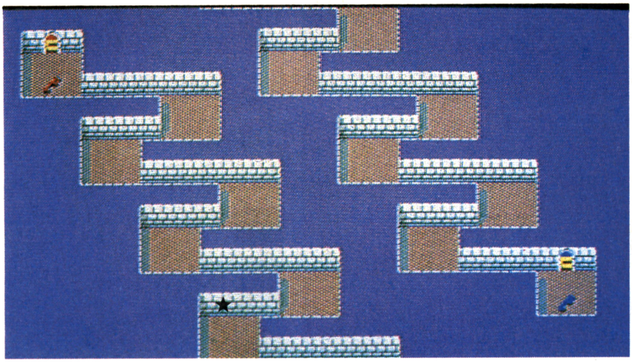
(ウィザード)×2

(ハイパー・メイジ)×1

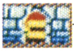
(ブラック・バット)×4

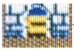
(リザード・マン)×2

68 FIRE ESCAPE

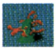


ルームのつながり

 →63

 →72

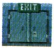
登場キャラクター

 (レッド・ローパー)×3

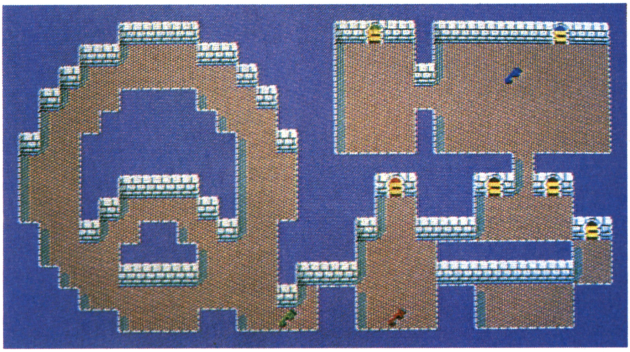
(ブルー・ローパー)×8

(イエロー・ローパー)×2

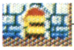
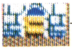
ルーム・アイテム

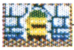
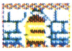
★＝EXIT(非常口) 

69 QUEEN'S ROOM



ルームのつながり

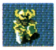
 →65  →66

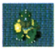
 →73  ×3

登場キャラクター

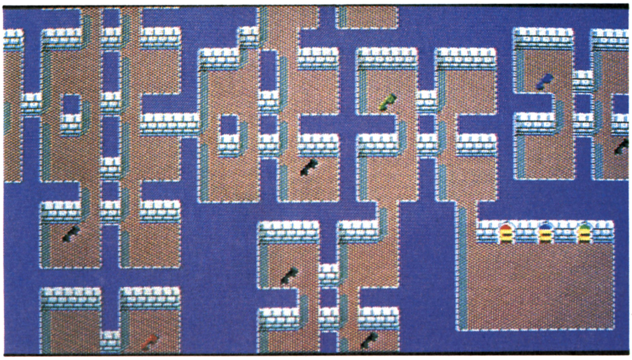
(ウィザード)×1

(ハイパー・メイジ)×1

 (ハイパー・ナイト)×5

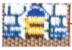
 (リザード・マン)×2

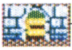
70 ATTENDANT'S ROOM



ルームのつながり

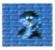
→66

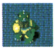
 →75

 →67

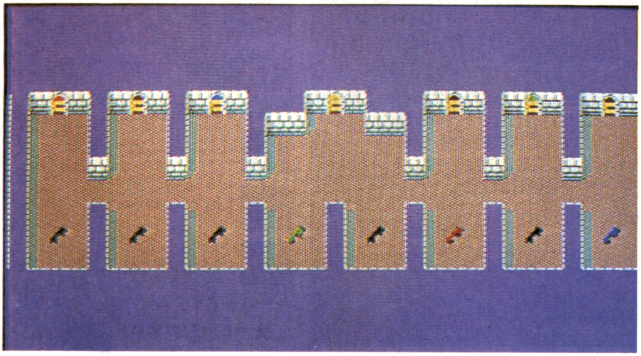
登場キャラクター

(ドルイド)×1

 (ブラック・スネーク)×8

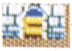
 (リザード・マン)×3

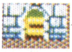
71 CLOSET CHAMBER

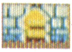


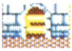
ルームのつながり

→67

 →74

 →72

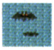
 →×(77)

 ×3

登場キャラクター

(ドルイド)×1

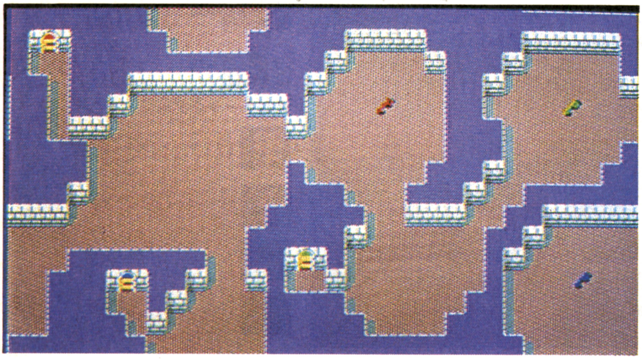
(ブルー・バット)×4

 (ブラック・バット)×8

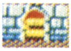
(ハイパー・メイジ)×1

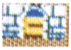
(ウィザード)×1

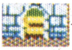
72 SERVANTS' HALL



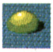
ルームのつながり

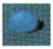
 →68

 →71

 →76

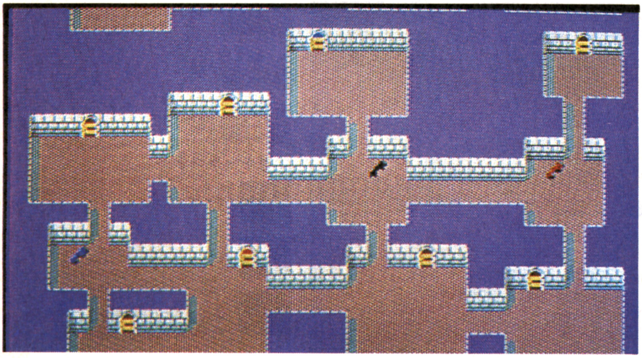
登場キャラクター

 (ダーク・イエロー・スライム)×3

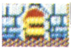
 (ダーク・グリーン・スライム)×7

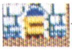
(ハイパー・ナイト)×5

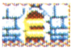
73 ANTECHAMBER



ルームのつながり

 →69

 →75

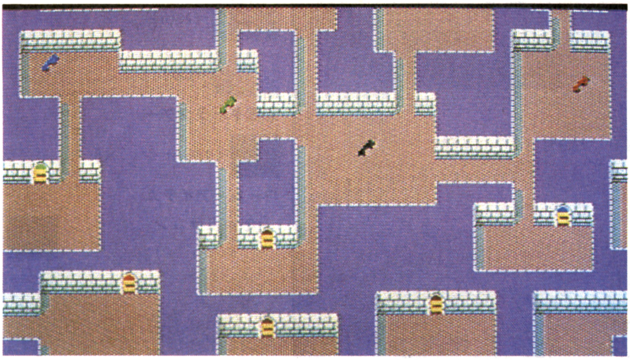
 ×6

登場キャラクター

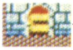
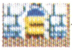
(レッド・ウーズ)×6

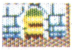
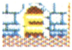
(イエロー・ローパー)×8

74 THRONE ROOM



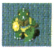
ルームのつながり

→71 →75

→76 ×3

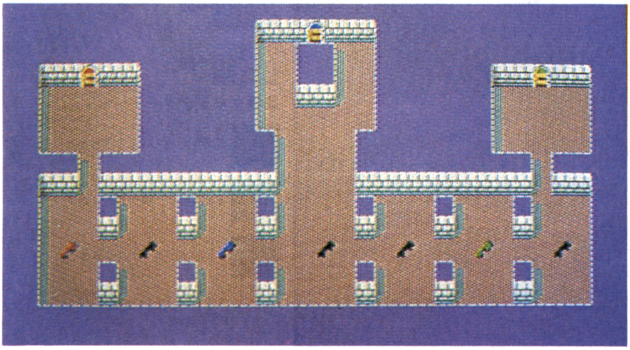
登場キャラクター

(ハイパー・メイジ)×2

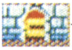
 (リザード・マン)×6

(ピンク・ソード)×5

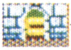
75 KING'S ROOM



ルームのつながり

→70

→74

→73

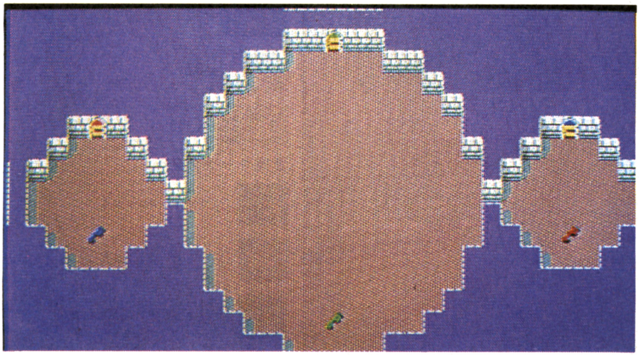
登場キャラクター

(ブラック・キャプテン)×7

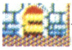
(ゴールデン・ミラー・ナイト)×2

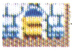
(ハイパー・ナイト)×4

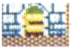
76 RED COURT



ルームのつながり

→72

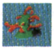
→74

→80

登場キャラクター

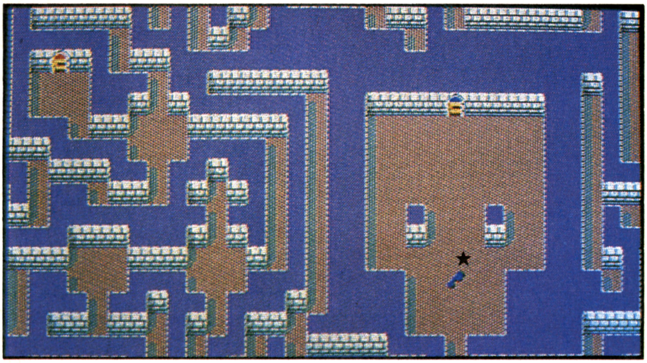
(レッド・スライム)×8

(レッド・ウーズ)×4

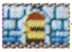
 (レッド・ローパー)×3

(レッド・ナイト)×1

77 DRAGON'S LAIR

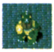


ルームのつながり

 →×(64)

→○71

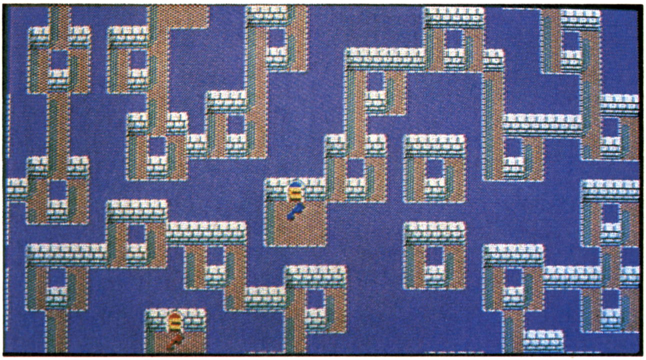
登場キャラクター

 (リザード・マン)×6

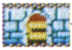
ルーム・アイテム

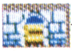
★＝ドラゴン

78 BOULDER PASSAGE

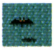


ルームのつながり

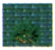
 →52

 →88

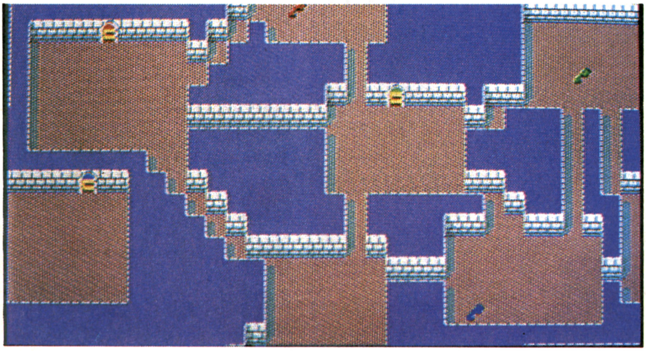
登場キャラクター

 (ブラック・バット)×4

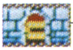
(イエロー・ローパー)×7

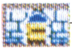
 (ランド・アーチン)×2

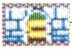
79 ADMINISTRATION



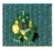
ルームのつながり

 →58

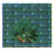
 →82

 →○89

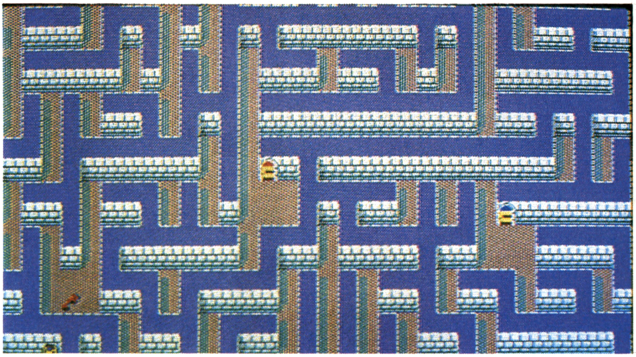
登場キャラクター

 (リザード・マン)×4

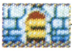
(レッド・ナイト)×3

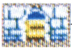
 (ランド・アーチン)×1

80 SECRET CORRIDOR

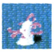


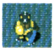
ルームのつながり

→76

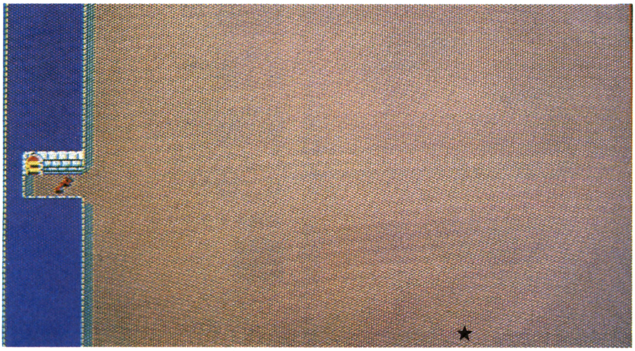
→81

登場キャラクター

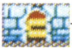
（ピンク・ローパー）×10

（ブラック・リザート）×1

81 FORBIDDEN HALL



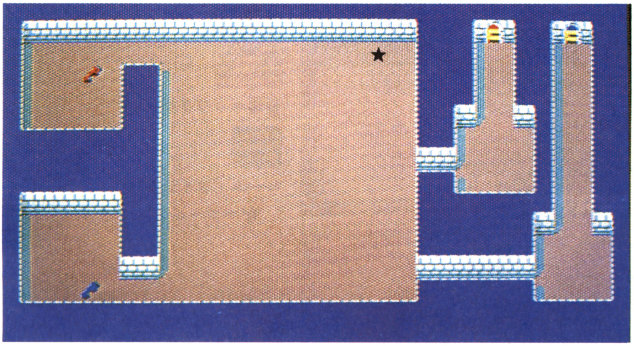
ルームのつながり

→80

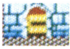
ルーム・アイテム

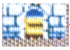
★＝秘密の抜け穴

82 LABORATORY

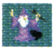


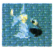
ルームのつながり

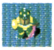
→79

→83

登場キャラクター

（ハイパー・メイジ）×1

（ハイパー・ソーサラー）×2

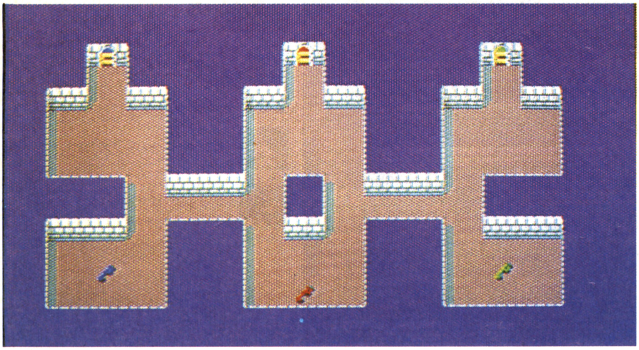
（ピンク・ソード）×8

（レッド・ナイト）×4

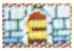
ルーム・アイテム

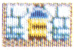
★＝薬

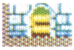
83 ARMORY



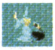
ルームのつながり

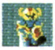

→82


→84


→87

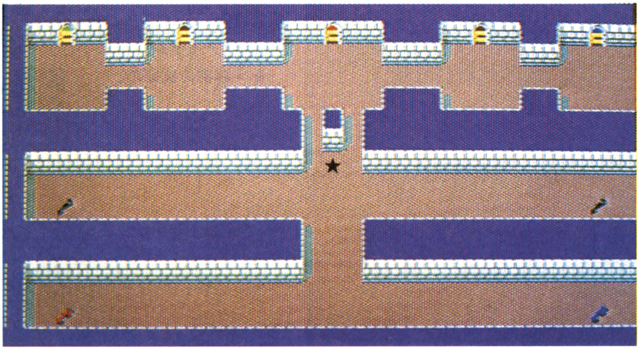
登場キャラクター


（ハイパー・ソーサラー）×1

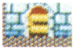

（スチール・ハイパー・ナイト）×6

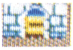
（レッド・ナイト）×2

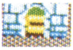
84 WEAPON STORAGE

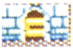


ルームのつながり


→83


→87


→×(85)

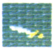

×2

登場キャラクター

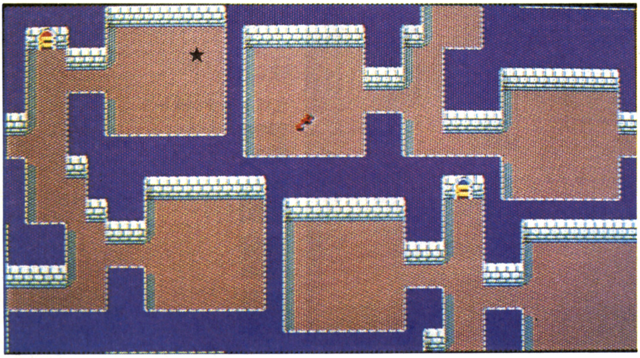
（ブルー・ナイト）×15

ルーム・アイテム

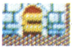
★＝ホワイト・ソード

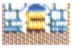


85 ARMOR STORAGE



ルームのつながり


→○84

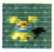

→×(86)

登場キャラクター

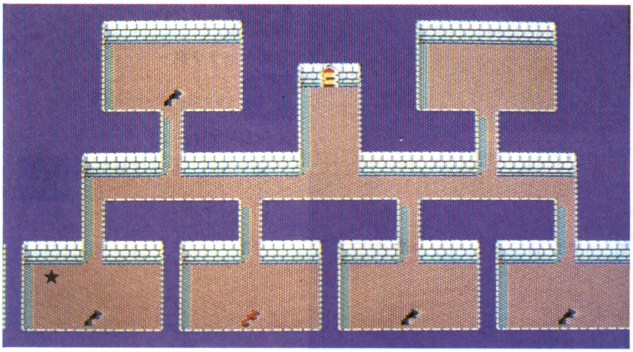
（ブルー・ナイト）×6

ルーム・アイテム

★＝ゴールデン・アーマー



86 SHIELD STORAGE



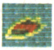
ルームのつながり

→○84, ×(87)

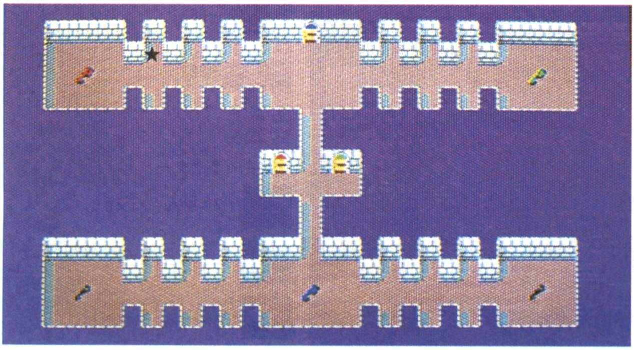
登場キャラクター

(ブルー・ナイト)×6

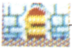
ルーム・アイテム

★＝レッドライン・シールド 

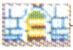
87 HELM STORAGE



ルームのつながり

→83

→○86

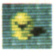
→84

登場キャラクター

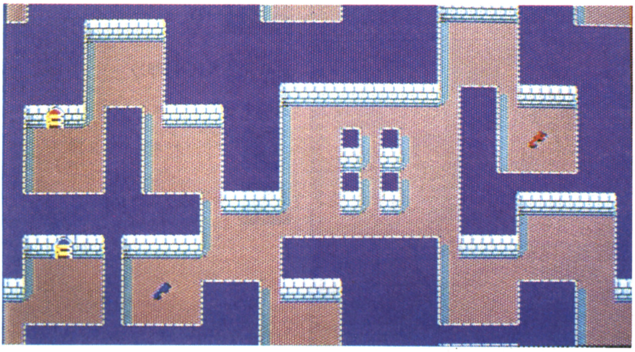
(ブルー・ナイト)×5

(シルバー・ハイパー・ナイト)×1

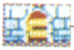
ルーム・アイテム

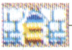
★＝ゴールデン・ヘルメット 

88 CURSED ROOM

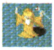


ルームのつながり

→78

→90

登場キャラクター

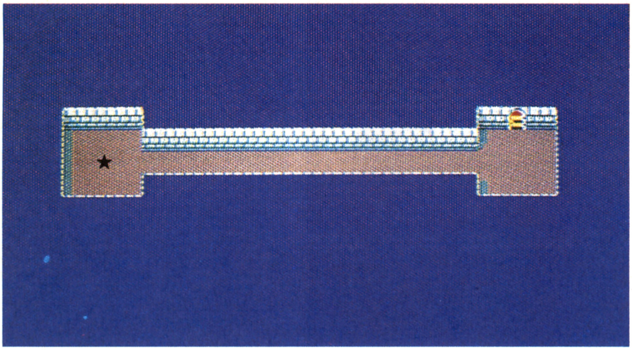
(ウィザード)×1

(ハイパー・ソーサラー)×2

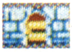
(スチール・ハイパー・ナイト)×12

(レッド・ナイト)×4

89 DEAD END



ルームのつながり

→×(79)

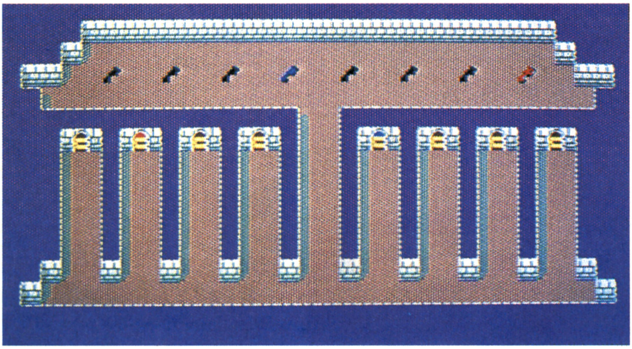
登場キャラクター

(ピンク・ローパー)×6

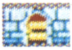
ルーム・アイテム

★=倒れている遠藤さん

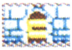
90 REMAINS



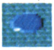
ルームのつながり

→88

→92

×6

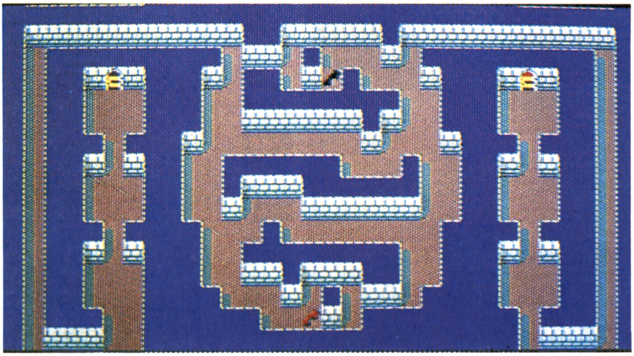
登場キャラクター

(ブルー・ウーズ)×8

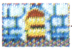
(レッド・ナイト)×5

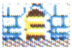
(ブルー・シールド)×1

91 CALVARY PRISON

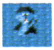


ルームのつながり

→93

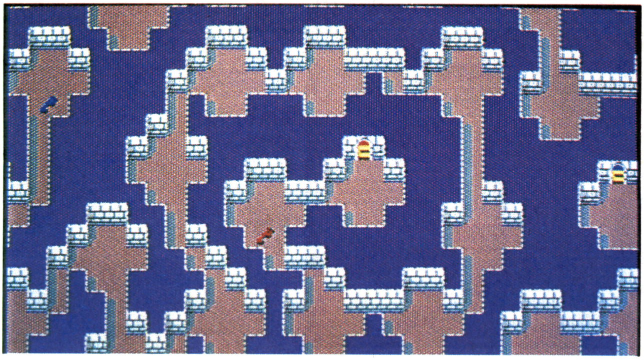
×1(×(89))

登場キャラクター

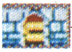
(ブラック・スネーク)×10

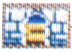
(ピンク・ソード)×4

92 ARCADE PASSWAY

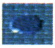


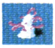
ルームのつながり

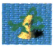
 →90

 →94

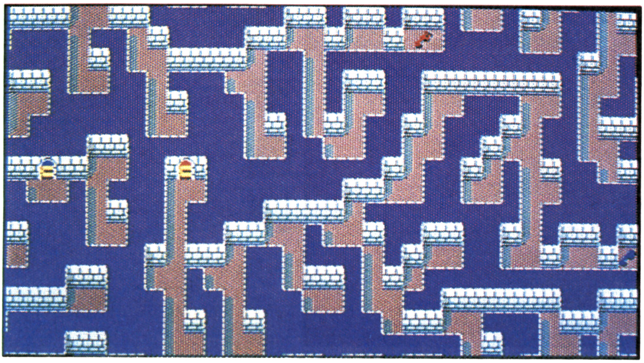
登場キャラクター

 (ブルー・ウーズ)×2

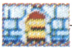
 (ピンク・ローパー)×9

 (グリーン・スーパー・ローパー)×4

93 MAZE PASSAGE

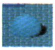


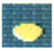
ルームのつながり

 →91

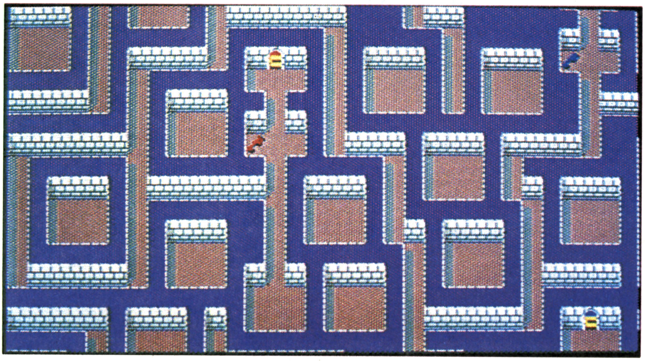
→95

登場キャラクター

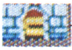
 (ダーク・グリーン・スライム)×10

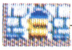
 (イエロー・ウーズ)×6

94 CONDEMNED WARD

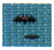


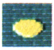
ルームのつながり

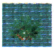
 →92

 →98

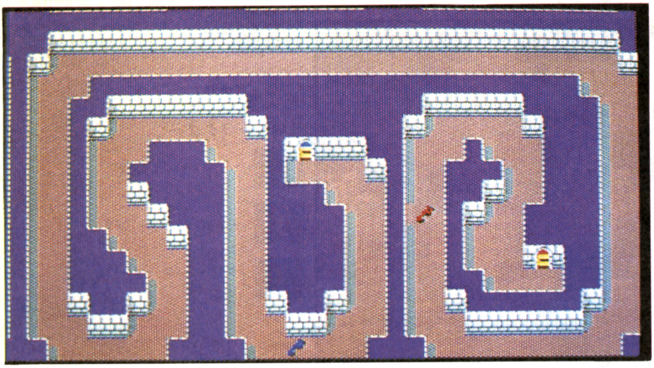
登場キャラクター

 (ブラック・バット)×1

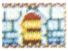
 (イエロー・ウーズ)×10

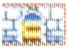
 (ランド・アーチン)×3

95 ARCHED HALLWAY



ルームのつながり

 → 93

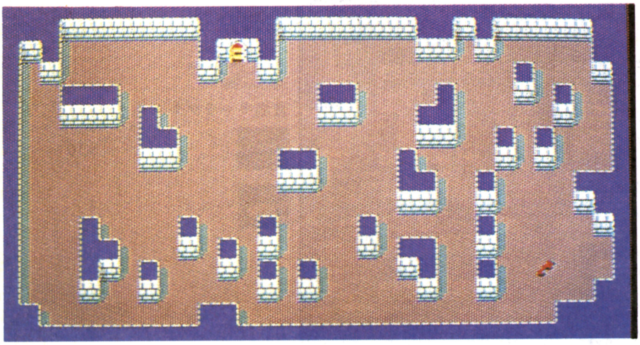
 → 101

登場キャラクター

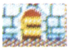
(ダーク・グリーン・スライム) × 8

(ゴールデン・ミラー・ナイト) × 5

96 ANCIENT RUIN



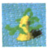
ルームのつながり

 → 97

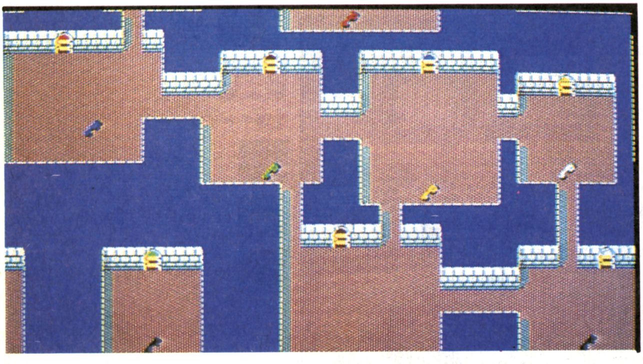
登場キャラクター

(ハイパー・ドルイド) × 2

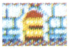
(シルバー・ハイパー・ナイト) × 4

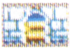
 (グリーン・スーパー・ローパー) × 7

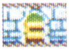
97 COMMON CHAMBER

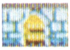


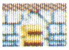
ルームのつながり

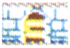
 → 96

 → 99

 → 98

 → 100

 → 101

 × 2

登場キャラクター

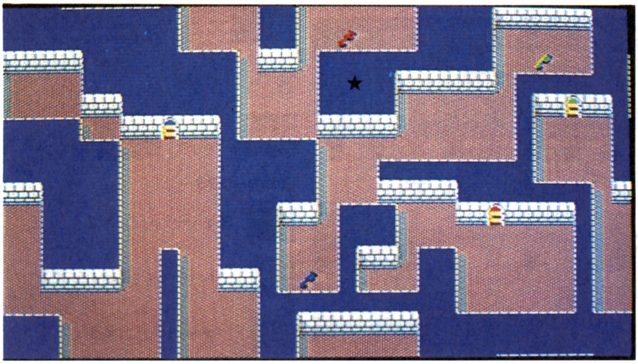
(ハイパー・メイジ) × 1

(ハイパー・ソーサラー) × 2

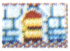
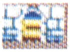
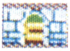
(ブラック・リザード) × 1

(ブルー・シールド) × 7

98 VANGUARD ROOM



ルームのつながり

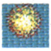
 → 94
 → 102
 → 97

登場キャラクター

(リザード・マン) × 6

(ピンク・ソード) × 6

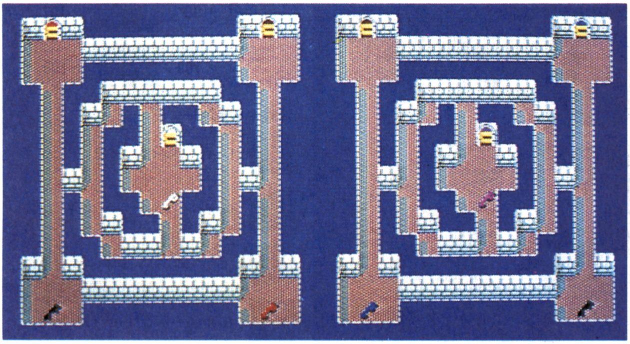
(ブラック・リザード) × 4

 (レッド・ウィル・オー・ウィスプ) × 2

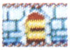
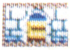
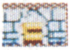
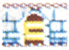
ルーム・アイテム

★＝壁の中のブラック・リザード

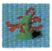
99 COMMAND POST



ルームのつながり

 → 97
 → 103
 ←→
 × 2

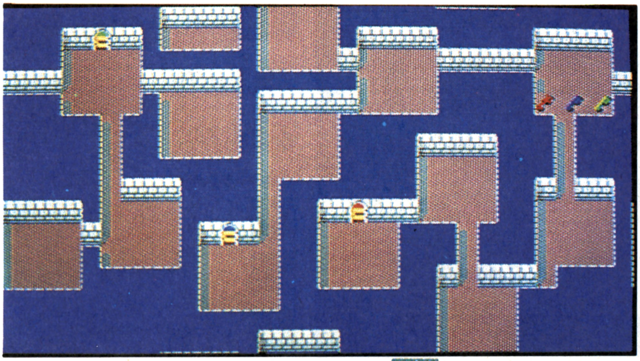
登場キャラクター

 (レッド・スーパー・ローパー) × 8

(シルバー・ハイパー・ナイト) × 2

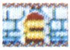
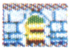
(ブルー・シールド) × 6

100 GUARD ROOM



(ブルー・シールド) × 9

ルームのつながり

 → 97
→ 104
 → 105

登場キャラクター

(ハイパー・メイジ) × 1

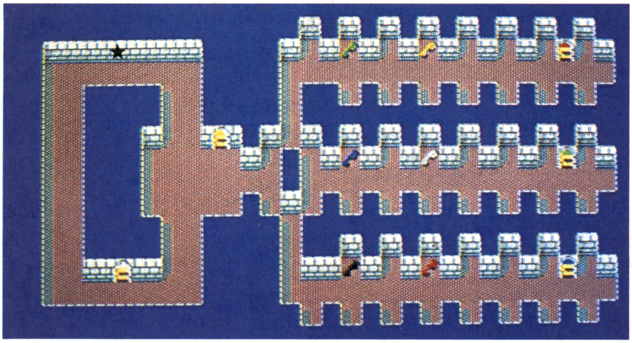
(ハイパー・ソーサラー) × 1

(ハイパー・ウィザード) × 1

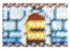
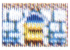
(ピンク・ウーズ) × 4

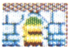
(ブラック・リザード) × 1

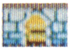
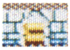
101 HARNESS STORAGE



ルームのつながり

 → 95  → 106

 → 97

 ←→ 

登場キャラクター

(ハイパー・ドルイド) × 2

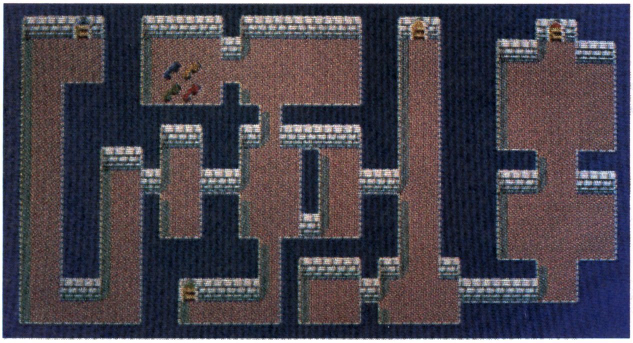
(シルバー・ハイパー・ナイト) × 6

(ブラック・リザード) × 3

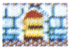
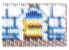
ルーム・アイテム

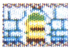
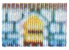
★＝BUG(バグ)

102 JAILER CHAMBER



ルームのつながり

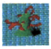
 → 98  → 107

 → 109  → 108

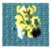
登場キャラクター

(ハイパー・メイジ) × 2

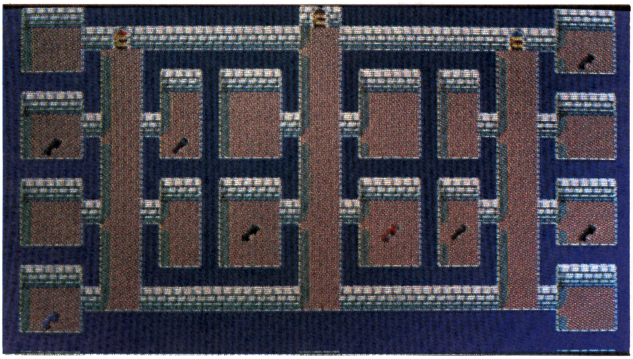
(ハイパー・ソーサラー) × 1

 (レッド・スーパー・ローパー) × 2

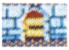
(シルバー・ハイパー・ナイト) × 8

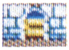
 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 2

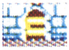
103 BARRACKS



ルームのつながり

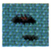
 → 99

 → 108

 × 1

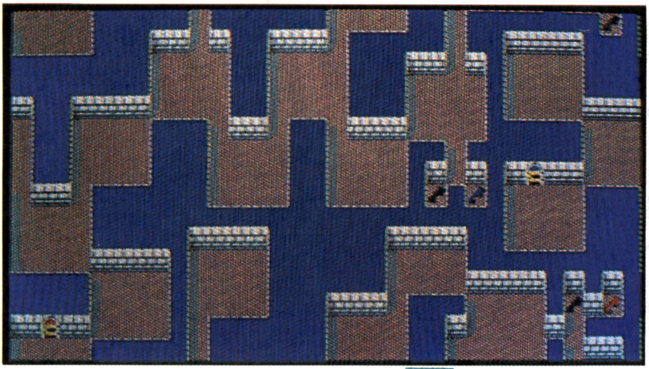
登場キャラクター

(ハイパー・ドルイド) × 1

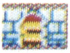
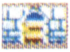
 (ブラック・バット) × 8

(ブラック・リザード) × 8

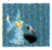
104 CHIEF'S QUARTER

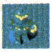


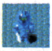
ルームのつながり

 → 100  → 115

登場キャラクター

 (ハイパー・ソーサラー) × 2

 (ブラック・キャプテン) × 1

 (ブルー・キャプテン) × 1

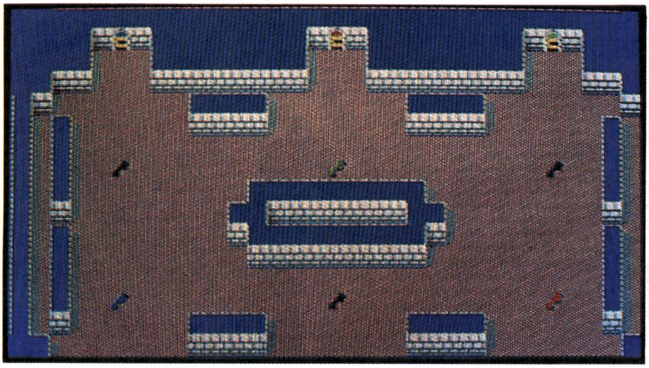
(ゴールデン・ミラー・ナイト) × 4

(ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 3

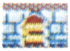
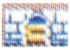
(ブラウン・リザード) × 2

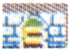
(ブルー・シールド) × 3

105 BLUE COURT



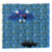
ルームのつながり

 → 100  → 106

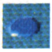
 → 116

登場キャラクター

(ブルー・スライム) × 2

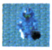
 (ブルー・バット) × 2

(ブルー・スネーク) × 2

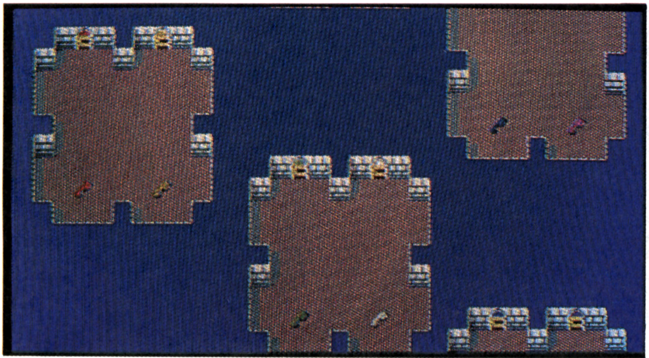
 (ブルー・ウーズ) × 3

(ブルー・スーパー・ローパー) × 3

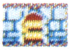
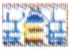
(ブルー・ウィル・オー・ウィスプ) × 1

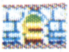
 (ブルー・キャプテン) × 2

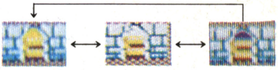
106 HALL OF WARRIORS

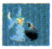


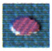
ルームのつながり

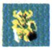
 → 101  → 117

 → 105



 (ハイパー・ソーサラー) × 1

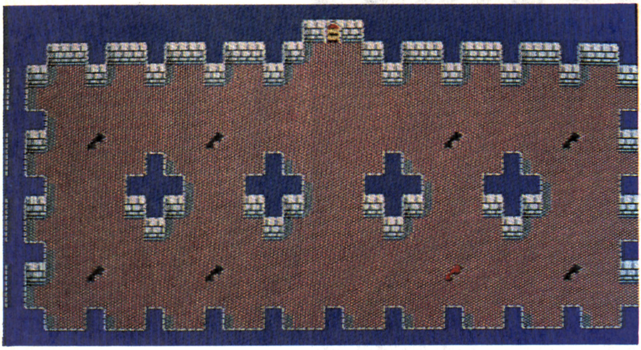
 (ピンク・ウーズ) × 6

 (ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 3

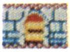
(ブルー・シールド) × 3

(ブラック・リザード) × 3

107 CRYPT

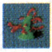


ルームのつながり

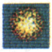
 → 102

登場キャラクター

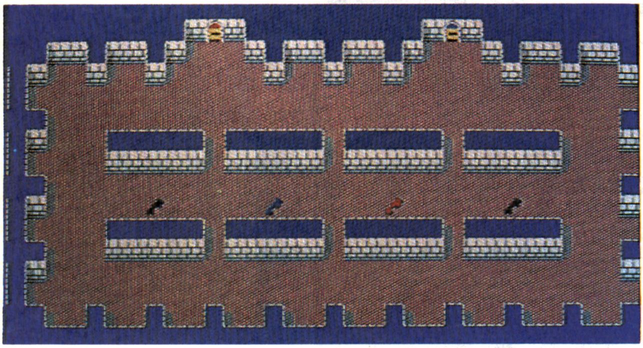
(ハイパー・メイジ) × 1

 (レッド・スーパー・ローパー) × 4

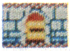
(ブルー・スーパー・ローパー) × 4

 (レッド・ウィル・オー・ウィスプ) × 4

108 BARREL VAULT



ルームのつながり

 → 102

→ 103

登場キャラクター

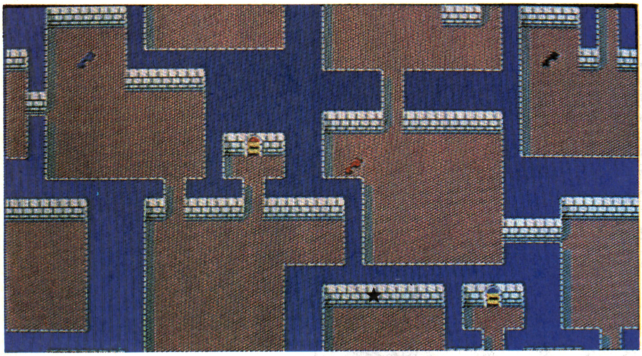
(ハイパー・メイジ) × 1

(ハイパー・ドルイド) × 2

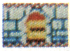
(ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 2

(ブラック・リザード) × 4

109 TORTUNE CHAMBER



ルームのつながり

 → 102

→ 110

登場キャラクター

(ハイパー・ソーサラー) × 3

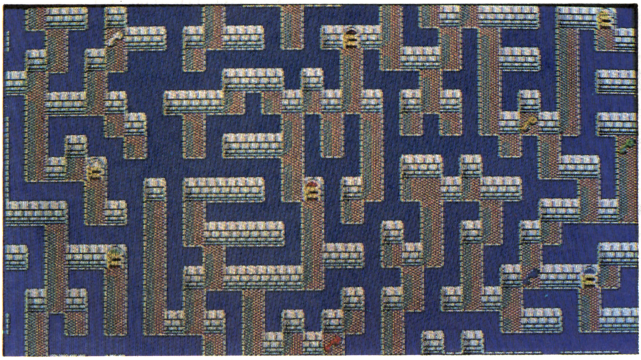
(ブラック・リザード) ×10

(ブラウン・リザード) × 2

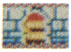
ルーム・アイテム

★＝拷問道具(ごうもんどうぐ)

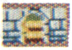
110 MAZE VESTIBULE

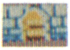


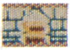
ルームのつながり

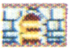
 → 109

→ 111

 → 113

 → 112

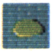
 → 114

 × 1

登場キャラクター

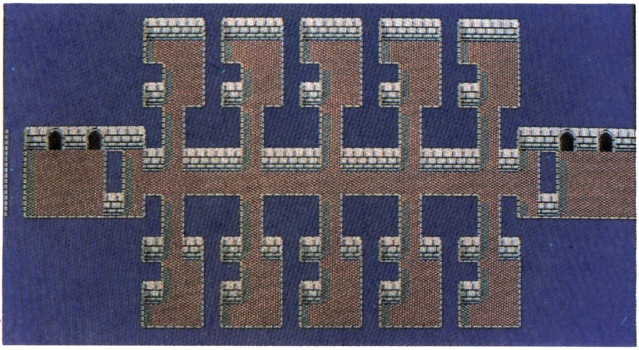
(イエロー・ウーズ) × 4

(ピンク・ウーズ) × 4

 (ダーク・イエロー・ウーズ) × 4

(ランド・アーチン) × 4

111 FIRST CELL



ルームのつながり

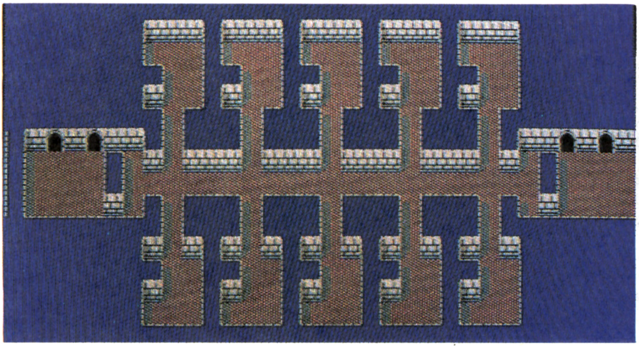
左より，110，112，113，114

登場キャラクター

(ハイパー・ドルイド) × 2

(ブルー・シールド) × 5

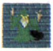
112 SECOND CELL



ルームのつながり

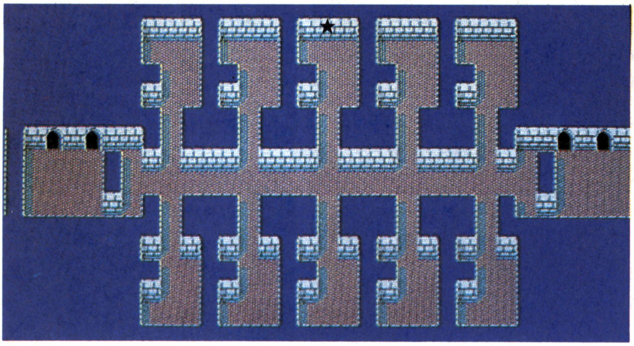
左より，110，111，113，114

登場キャラクター

 (ハイパー・ドルイド) × 2

(ブルー・シールド) × 5

113 THIRD CELL



ルームのつながり

左より，110，111，112，114

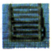
登場キャラクター

（ハイパー・ドルイド）×2

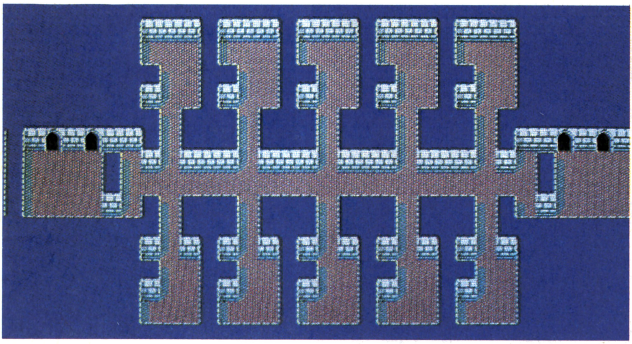
（ブルー・シールド）×5

ルーム・アイテム

★＝魔法のはしご



114 FOURTH CELL



ルームのつながり

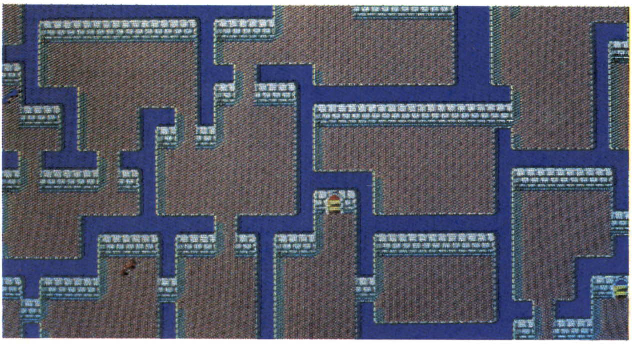
左より，110，111，112，113

登場キャラクター

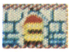
（ハイパー・ドルイド）×2

（ブルー・シールド）×5

115 STORE ROOM



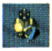
ルームのつながり

 →104

→116

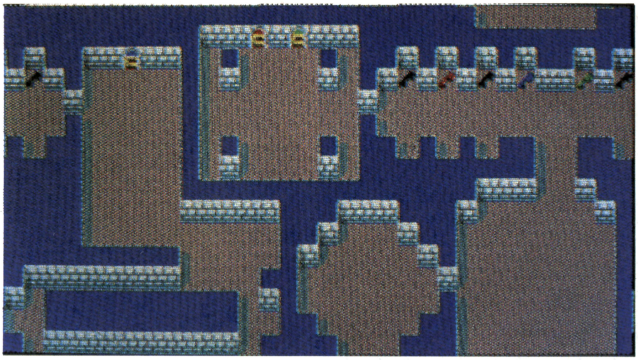
登場キャラクター

（ハイパー・ウィザード）×1

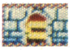
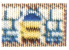
 （ブラック・リザード）×2

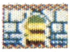
（ブルー・シールド）×14

116 EXERCISE FIELD



ルームのつながり

 → 105  → 117

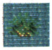
 → 115

登場キャラクター

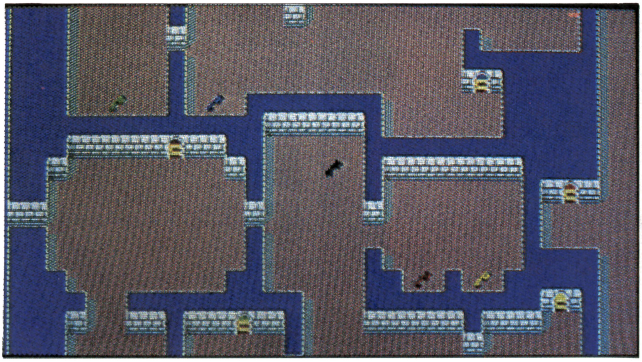
(ハイパー・ソーサラー) × 3

(ピンク・ローパー) × 2

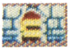
(シルバー・ハイパー・ナイト) × 14

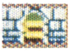
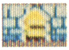
 (ランド・アーチン) × 1

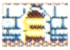
117 GUEST CHAMBER



ルームのつながり

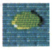
 → 106 → 118

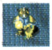
 → 116  → 121

 × 1

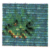
登場キャラクター

(ハイパー・ウィザード) × 1

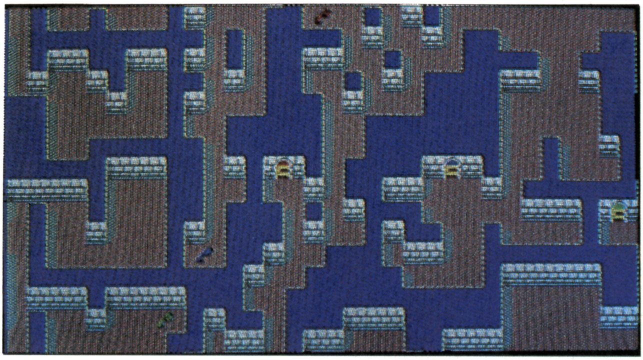
 (ダーク・イエロー・ウーズ) × 1

 (ブラウン・リザード) × 3

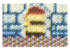
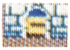
(ブルー・シールド) × 4

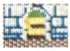
 (ランド・アーチン) × 2

118 LEADER'S ROOM



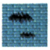
ルームのつながり

 → 117  → 120

 → 119

登場キャラクター

(ハイパー・メイジ) × 1

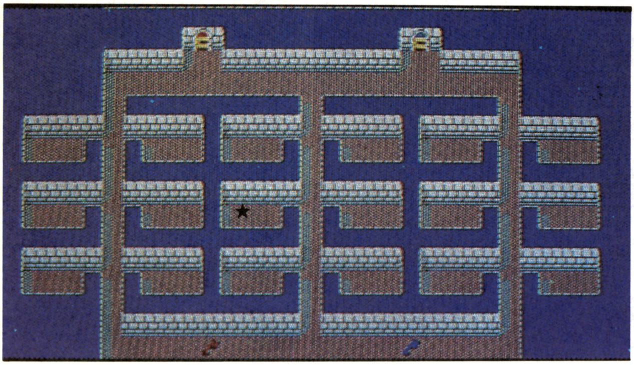
 (ブラック・バット) × 12

(ブラック・スネーク) × 3

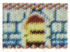
(ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 1

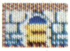
(ブラウン・リザード) × 1

119 STABLE



ルームのつながり

 →118

 →120

登場キャラクター

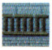
(ハイパー・ドルイド) ×1

(ハイパー・ウィザード) ×3

(ピンク・ウーズ) ×6

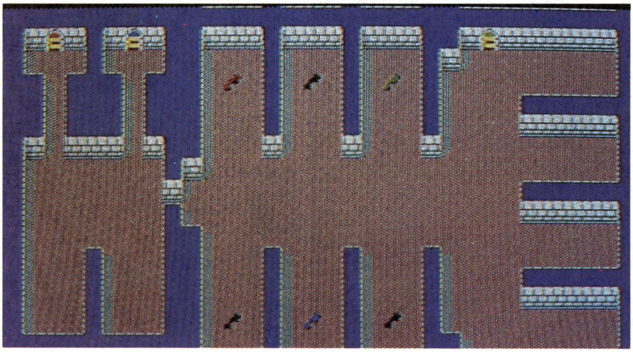
(ブルー・シールド) ×9

ルーム・アイテム

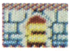


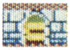
★＝はしご

120 CHARIOT HANGAR



ルームのつながり

 →118 →119

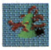
 →121

登場キャラクター

(ハイパー・ドルイド) ×3

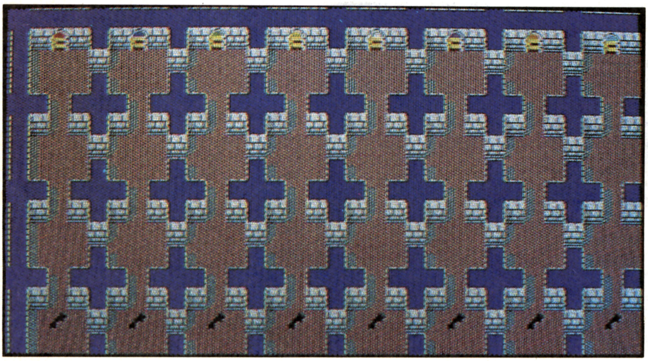
(ハイパー・ウィザード) ×1

(ピンク・ローパー) ×4

 (レッド・スーパー・ローパー) ×6

(ゴールデン・ハイパー・ナイト) ×1

121 COMMON ROOM



ルームのつながり

117, 120, 122

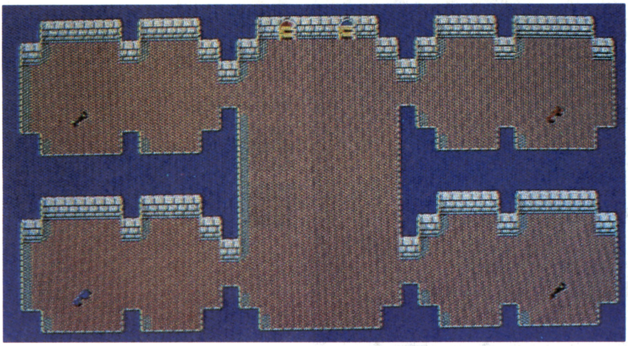
※ドアの色はトラップでない場合の色。

登場キャラクター

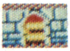
(ハイパー・ウィザード) ×1

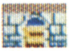
(ブルー・スーパー・ローパー) ×16

122 WAITING ROOM



ルームのつながり

 → 121

 → 123

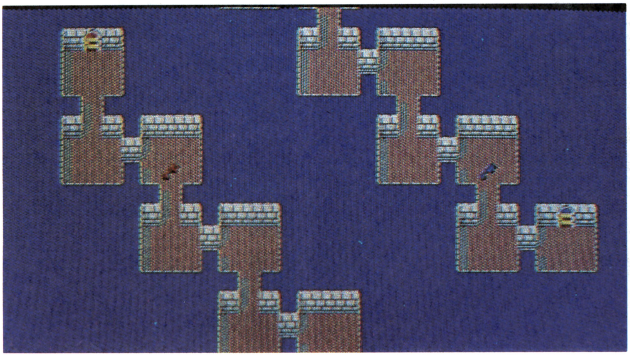
登場キャラクター

(ハイパー・ソーサラー) × 2

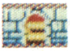
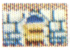
(ハイパー・ウィザード) × 2

(ブラウン・リザード) × 12

123 PORTCULLIS



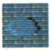
ルームのつながり

 → 122  → 127

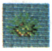
登場キャラクター

(ハイパー・ドルイド) × 2

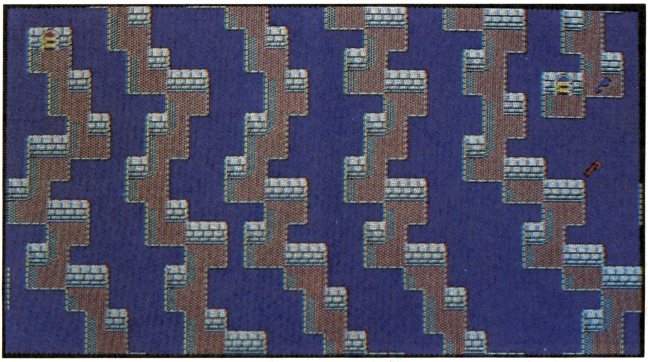
(ハイパー・ウィザード) × 1

 (ダーク・グリーン・ウーズ) × 5

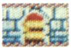
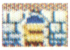
(ゴールデン・ハイパー・ナイト) × 11

 (ランド・アーチン) × 1

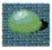
124 UNDER THE MOAT



ルームのつながり

 → 113  → 125

登場キャラクター

 (グリーン・スライム) × 2

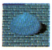
(ブラック・スライム) × 2

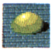
(レッド・スライム) × 2

(ブルー・スライム) × 2

(イエロー・スライム) × 2

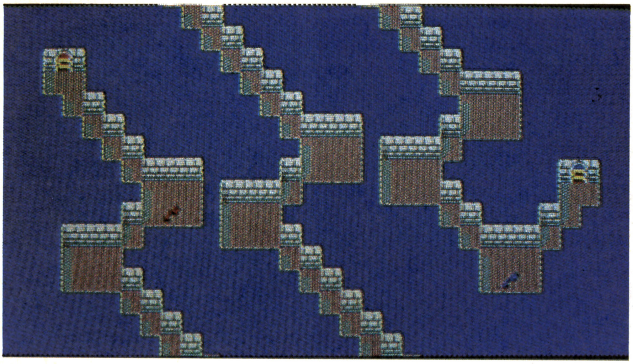
(ブルー・ウィル・オー・ウィスプ) × 2

 (ダーク・グリーン・スライム) × 2

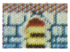
 (ダーク・イエロー・スライム) × 2

(ピンク・スライム) × 2

125 SECRET STAIRCASE

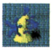


ルームのつながり

 → 124

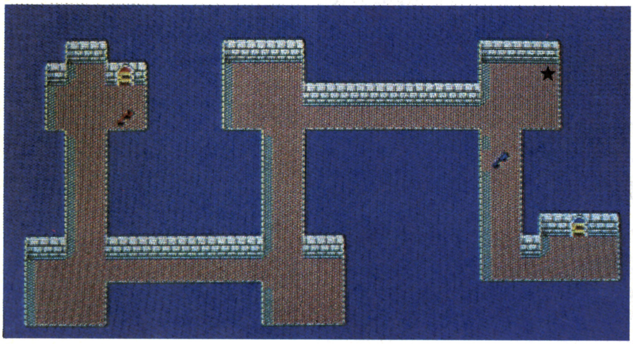
→ 126

登場キャラクター

 （ブルー・スーパー・ローパー） × 8

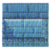
（ゴールデン・ハイパー・ナイト） × 8

126 WATER DUCT

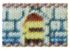
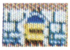


ルーム・アイテム

★＝秘密の抜け穴



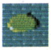
ルームのつながり

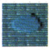
 → 125  → ○27

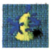
登場キャラクター

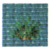
（イエロー・ウーズ） × 4

（ピンク・ウーズ） × 4

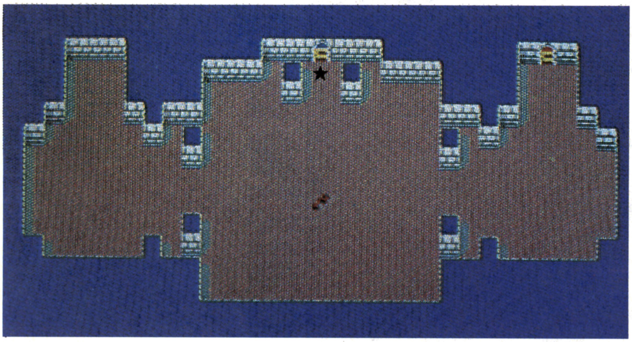
 （ダーク・イエロー・ウーズ） × 4

 （ダーク・グリーン・ウーズ） × 4

 （ブルー・スーパー・ローパー） × 4

 （ランド・アーチン） × 1

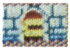
127 ENTRANT HALL



ルーム・アイテム

★＝イシター

ルームのつながり

 → 123

→ ○128（MAIN GATE）

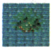
登場キャラクター

（ハイパー・ソーサラー） × 1

（ハイパー・ドルイド） × 1

（ハイパー・ウィザード） × 2

（アキンド・ナイト） × 8

 （ランド・アーチン） × 3

THE RETURN OF ISHTAR ルームリスト

No.	ルーム名 ／ ドア・カラー	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
1	TOP OF THE TOWER	2	3	○4						
2	DRUAGA'S GRAVE	1	6	7	5					
3	OBSERVATORY	1	8	10	9					
4	TREASURE STORAGE	○11	×(1)							
5	BANQUET AREA	2	12							
6	JEWELY STORAGE	2	16	15						
7	EMPTY GALLERY	2	16	17						
8	FOOD STORAGE	3	18	9						
9	SHUNNED CAVERN	3	19	8	13					
10	LOCKED ROOM	3	トラップ	トラップ						
11	STORAGE CHAMBER	18	26	×(4)						
12	SLAVE PEN	5	14	15	トラップ					
13	SOLARIUM	9	21	20						
14	SECRET CHAMBER	12	51							
15	KITCHEN	6	12	24						
16	CHIEFTAIN'S ROOM	6	25	7						
17	PLAY ROOM	7	26							
18	SPOILS ROOM	8	11							
19	EMPTY CISTERN	9	最初から開いているドア→27							
20	REST ROOM	13	28							
21	SMALL DOME	13	31	22						
22	THE STAIRCASE	21	23	46						
23	WATCH TOWER	22								
24	PANTRY	15	29							
25	ADEPT'S ROOM	16	32							
26	LARGE HALL	11	17	29	28					
27	WATER LINE	19	30	×(126)						
28	PARTY ROOM	20	30	26	トラップ					
29	DINING ROOM	24	26	33	トラップ	←	→			
30	COLOSSEUM	27	31	33	28	←	→	←	→	
31	TRAINING YARD	21	36	30						
32	PUPILS' ROOM	25	34							
33	GREEN COURT	29	35	30	トラップ					
34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
35	KNIGHTS' CHAMBER	33	37							
36	INVIOLATE AREA	31	37							
37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	
38	CHAPEL OF EVIL	37	43							
39	TEMPLE OF CHAOS	37	44	←	→					
40	SACRED CHAMBER	37	48							
41	SHRINE OF EVIL	37	49							
42	SPECTER CELL	37	50	トラップ	トラップ					
43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							
44	PRIEST' QUARTER	39	45							
45	CHANTRY	44	46	←	→					
46	HOLY OF HOLIES	22	45	←	→	←	→			
47	INTRICATE PATH	43	52	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
48	TRAP CEILING	40	55	54	トラップ					
49	PRIVATE ALTER	41	○64	トラップ						
50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	トラップ	トラップ	トラップ		
51	PASSWAY	14	52							
52	CROSS POINT	47	78	59	51					
53	FORGOTTEN ROOM	50								
54	TROPHY ROOM	48	60	トラップ	トラップ					
55	UPWARD PASSWAY	48	64							
56	THIEF'S HIDEOUT	50	64	←	→					
57	TRAP DOOR ROOM									
58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	トラップ					
59	BOUDOIR	52	65	トラップ	トラップ					
60	MUSEUM	54	66	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
61	LIBRARY	66	×(64)	トラップ	トラップ					
62	MAZY QUARTER	63	×(64)							
63	DORMITORY	58	68	62						
64	QUOX'S LABYRINTH	55	○62	56	○61	○77	×(49)	トラップ	トラップ	

No.	ドア・カラー / ルーム名	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
65	LOUNGE	59	69							
66	AUDIENCE HALL	60	61	70	69	←	→	←	→	
67	COMMON HALL	70	71	トラップ	トラップ					
68	FIRE ESCAPE	63	72							
69	QUEEN'S ROOM	65	66	73	トラップ	トラップ	トラップ			
70	ATTENDANTS' ROOM	66	75	67						
71	CLOSET CHAMBER	67	74	72	×(77)	トラップ	トラップ	トラップ		
72	SERVANTS' HALL	68	71	76						
73	ANTECHAMBER	69	75	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	
74	THRONE ROOM	71	75	76	トラップ	トラップ	トラップ			
75	KING'S ROOM	70	74	73						
76	RED COURT	72	74	80						
77	DRAGON'S LAIR	×(64)	○71							
78	BOULDER PASSAGE	52	88							
79	ADMINISTRATION	58	82	○89						
80	SECRET CORRIDOR	76	81							
81	FORBIDOEN HALL	80								
82	LABORATORY	79	83							
83	ARMORY	82	84	87						
84	WEAPON STORAGE	83	87	×(85)	トラップ	トラップ				
85	ARMOR STRAGE	○84	×(86)							
86	SHIELD STORAGE	○85 ×(87)								
87	HELM STORAGE	83	○86	84						
88	CURSED ROOM	78	90							
89	DEAD END	×(79)								
90	REMAINS	88	92	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	
91	CALVARY PRISON	93	×(89)							
92	ARCADE PASSWAY	90	94							
93	MAZE PASSAGE	91	95							
94	CONDEMNED WARD	92	98							
95	ARCHED HALLWAY	93	101							
96	ANCIENT RUIN	97								
97	COMMON CHAMBER	96	99	98	100	101	トラップ	トラップ		
98	VANGUARD ROOM	94	102	97						
99	COMMAND POST	97	103	トラップ	トラップ	←	→			
100	GUARD ROOM	97	104	105						
101	HARNESS STORAGE	95	106	97	←	→				
102	JAILER CHAMBER	98	107	109	108					
103	BARRACKS	99	108							
104	CHIEF'S QUARTER	100	115							
105	BLUE COURT	100	106	116						
106	HALL OF WARRIORS	101	117	105	⇄	→	→			
107	CRYPT	102								
108	BARREL VAULT	102	103							
109	TORTURE CHAMBER	102	110							
110	MAZE VESTIBULE	109	111	113	112	114	トラップ			
111	FIRST CELL	最初から開いているドア→左から順に110, 112, 113, 114								
112	SECOND CELL	〃 →左から順に110, 111, 113, 114								
113	THIRD CELL	〃 →左から順に110, 111, 112, 114								
114	FOURTH CELL	〃 →左から順に110, 111, 112, 113								
115	STORE ROOM	104	116							
116	EXERCISE FIELD	105	117	115						
117	GUEST CHAMBER	106	118	116	121	トラップ				
118	LEADER'S ROOM	117	120	119						
119	STABLE	118	120							
120	CHARIOT HANGER	118	119	121						
121	COMMON ROOM									
122	WAITING ROOM	121	123							
123	PORTCULLIS	122	127							
124	UNDER THE MOAT	113	125							
125	SECRET STAIRCASE	124	126							
126	WATER DUCT	125	○27							
127	ENTRANT HALL	123	○128							
128	MAIN GATE	×(127)								

サンダーセプター

このゲームは，３Ｄのフィールドをカラーでち密に，しかも高速で処理したきれいな画面のゲームです。ゲーム内容も複雑な動きを要求されます。

サンダーセプターIIでは，３Ｄ画像という点では，付属の３Ｄスコープにより強化され，各種フィーチャーも加わって，より完成度の高いゲームとなっています。

さらに，このゲーム中流れるサウンドは，４チャンネル・サウンドではありませんか！ＡＶ感覚のあふれたゲームを追求しています。

操作系は，ＡＴＡＲＩ社のスターウォーズのゲームでお馴みの操縦系＋ポールポジションで使用されたアクセルを用います。

発売年月：86年７月，86年12月（サンダーセプターII）

ストーリー

銀河系内の各星間がハイパー・ウェイと呼ばれるエネルギー通路で繋(つな)がれていた宇宙暦○×△年。銀河系連邦軍と異形生命体エイリアンとの戦争は，エイリアン側の圧倒的優位のまま継続していた。

連邦軍は，劣勢を一挙に挽回(ばんかい)し，戦争にピリオドを打つため，最終兵器となるべくV－28を開発した。しかし，それを作動させるために必要な特殊鉱物ゲルトニウムは，エイリアンの手に落ちた惑星ケルベロスにしかなかった。

そうして，ケルベロスに送り込まれた連邦軍特殊部隊は，ゲルトニウムを奪取(だっしゅ)するが，エイリアンに発見されてしまう——激しい戦闘の末，ただ1人残されたジムリッター。

彼に与えられた武器は，ハイパー・ウェイ戦闘機サンダーセプターだけ。

どうするジムリッター。おまえの使命は，ゲルトニウムを連邦軍基地に届けることなのだ。

恐れるなジムリッター
翔けろジムリッター
サンダーセプターとともに……。

ゲーム内容

このゲームは，サンダーセプターを操作して，いくつかのハイパー・ウェイを通り（Iは4本，IIは6本），無事連邦軍基地（ホームベース）まで，ゲルトニウムを届けるゲームです。

通り道は並ではありません。当然行く手をはばむエイリアンが攻撃してきます。それだけではありません。隕石(いんせき)やピラーなどの障害物が走行のじゃまをします（IIでは，電磁バリア，鉄柱，モノリス，火山の噴火などの新しい障害物が増え，さらにむずかしくなっています）。

一つのハイパー・ウェイを通るためのエネルギーは少ししかなく，ぶつかると多大なエネルギーを修復のため必要とします（1ゲージ分）。

しかし，こちらには，攻撃の武器として，ザッパーと強力なナパーム・ボムがあります。ザッパーは連射がきき，敵の撃つ弾も破壊できます。ナパーム・ボムは通ったところはおろか，爆発後，付近の敵を誘爆によって破壊できます（IIのナパーム・ボムは，さらに強力になり障害物さえも爆破できます。しかし，一つのボムにつき一つの障害物しか破壊できません）。

さらにサンダーセプターIIでは，白い味方のサンダーセプターが，エネルギー・カプセルやバリア・カプセルを

供給してくれるところがあります。

一つのハイパー・ウェイを通過するとエネルギーが補給されます。

画面の説明

写真1を見てください。画面上部中央に，「WAY」「POWER」「ARMS」と書いているところがあるでしょう。

「WAY」は，一つのハイパー・ウェイのうち，自分が今どこにいるか示しています。

スタート時は，左から動きはじめ，ウェイを完走すると，右にゲージが動きます。

「POWER」は，自分のいまあるエネルギー量を示します。エネルギーは，最初のハイパー・ウェイのスタート時に満タンの32ゲージあって，¼ゲージずつ減ります。

ウェイ完走後（1ラウンド終了後），エネルギーが補充されます。

エネルギーが4ゲージを切ると親切にも，女性の声で「ENERGY ENPTY」とアナウンスし続けてくれます。

「ARMS」は，自分の所有しているナパーム・ボムの数です。1ラウンドごとに5発ずつ与えてくれ，使用するたびに紫色の四角い表示が消えていきます。

画面左上は，通常プレイ時には，自分のサンダーセプター（**写真2**）が，バトルシップ・クラス出現の際には，RED表示で，「CAUTION」の文字につづいてフォーメーションの形を知らせてくれます（**写真3**）。

《写真1》

《写真2》

《写真3》

エネルギー補充およびダメージ

サンダーセプターIとIIとエネルギーの補充形式がちがいます。

サンダーセプターIIでは，ラウンド・クリアごとにその面で決まった一定量のエネルギーを与えてくれます。

サンダーセプターIでは，あとで説明（キャラクター紹介参照）する四つのクラス（フリゲート・クラス，デストロ

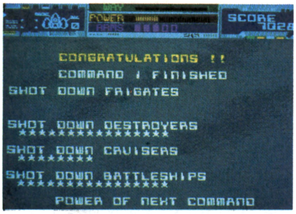
イヤー・クラス，クルーザー・クラス，バトルシップ・クラス）の撃墜量に応じて，★印でラウンド・クリア時に表示されます（それぞれの一つの★の表示率については**第1表**を参照のこと）。

この★印一つについて1ゲージ分のパワーが追加されます。パワーがすべて満タンになると，★印一つについて1,000点加算されます(たとえば7ゲージと7¼ゲージ残した場合は，★一つ分がちがいます)。

4面は，★印一つにつきすべて1,000点となります。

サンダーセプターⅠの場合は，てきとうに敵を倒してもたいてい満タンにすることができ，エネルギーに余裕がありましたが，Ⅱでは，エネルギーはめったに満タンにならないので，プレイはむずかしくなっています。

なお，サンダーセプターが，敵の弾および敵，あるいは障害物にぶつかると，1ゲージのエネルギーが減ります。ですからエネルギーは，一種のタイマーと考えてください。



▲ラウンド・クリア時の画面

CAUTION

バトルシップが近づいたとき，前に書いたように左上の画面にフォーメーションの形を表示すると同時に，VOICEで「CAUTION！」と知らせます。

バトルシップは，必ず小型艦をともないます。この小型艦が動きだす前に倒すことがバトルシップの攻略法です。

小型艦が動きだすと，原子のまわりの電子のようにくるくる回ったり，タチの悪いときは，コースの壁にぴったりとくっついている場合があります。

バトルシップ・タイプが出現してる間は，サンダーセプターのスピードが落ち，サンダーセプターの噴射口は点滅します。

《第1表》各1機あたりの★の数

	赤	紫	緑	最大表示個数
フリゲート・クラス	1/4	1/2	3/4	32 個
デストロイヤー・クラス	1/2	1	3/2	16 個
クルーザー・クラス	1	2	3	16 個
バトルシップ・クラス	4	8	12	16 個

またバトルシップは，その間サンダーセプターに近づいたり遠ざかったりした動きをくり返します。

バトルシップは大きな黄色い弾を，小型艦は，グリーン色の弾を撃ちます。

▲バトルシップ出現！ 左上に「CAUTION」のサインがでる

エネルギー・カプセルとバリア・カプセル

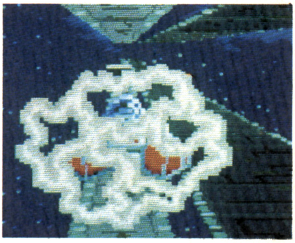
サンダーセプターⅡでは，ときどき白いサンダーセプターがエネルギー・カプセルとバリア・カプセルを補給してくれることがあります。

▲ホワイト・サンダー出現！

エネルギー・カプセルは，1面でやられすぎて，エネルギーが6ゲージを割ったとき，鉄柱のところで補給してくれます。補給してくれるエネルギーは3ゲージです。ここでしかエネルギー・カプセルは補給しませんので，一種の初心者救済用のありがたいアイテムですね。

バリア・カプセルは，2面および5面に各1回出現します。これを取ると白いバリアが発生して，一定時間何にぶつかってもミスにはなりません。

▲エネルギー・カプセルかバリア・カプセルを供給してくれる


▲バリアにかこまれたサンダーセプター

ゲーム・オーバーおよびハイスコアの表示について

すべてのエネルギーがなくなるか，全ハイパー・ウェイをクリアすると，プレイ時間を表示して，ゲーム・オーバーとなります。

1位～20位およびマスターで入賞するとハイスコア表示となり，3文字のアルファベットを入力できます。

ハイスコア・サウンドは，1～10位とそれ以下の2種類あります。

▲ゲーム・オーバー時にタイム，スコア，きみのランクが表示される

操作方法

このゲームは，ＮＡＳＡの操縦かんタイプのハンドルと，それに付属している四つのボタン（左右とその表，裏に付いている），およびアクセルを用いて（ポールポジションと同位置。ちなみにブレーキは付いていません），操作します。

スタート・ボタンは付いていないため，コイン投入後すぐにゲームがスタートします。

操縦かんの使いかた

サンダーセプターを右に動かしたいときはハンドルを時計回りに，左に動かしたいときは反時計回りに回します。また，前後にハンドルを倒すとサンダーセプターが上昇，下降します(**第１－１，１－２図**)。

この操縦かんには二つのボリューム・スイッチ（左右用，上下用）が付いているため，操縦かんを回したり，倒したりした分だけ，サンダーセプターが動くようになっています。

操縦かんの可動範囲は，左右が30°，前後が15°ぐらいです。

ボタンの使いかた

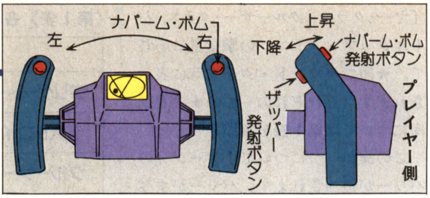
左右と表裏に計４個のボタンが付いていますが，それぞれが，ザッパーとナパーム・ボムにわかれています。

操縦かんの手を離したときの位置が初期の位置で，この位置では，現在いる位置を保持しますが（高度，左右の座標），操縦かんが微妙に動くことがありますので，手で固定したほうがいいでしょう。

●ザッパー

何発使おうが，エネルギーに変化はありません。ただし，一定数以上，画面にグリーンのデュアル弾であるザッパーを存在させておくことはできません。この場合，弾切れ（ザッパーのボタンを押しても弾はでない）が起こります。

▶ザッパー発射！エネルギーには関係なく使える



《第１－１図》自機の左右移動　《第１－２図》自機の上昇・下降

●ナパーム・ボム

特殊弾で，これが通過したところはおろか，爆発後，付近の敵キャラクターを全滅させることができます。

ナパーム・ボムは，一つのコマンド中に５発までしか使用できず，上部に「ＡＲＭＳ」で残りのナパーム・ボムの数が表示されます。

なお，ナパーム・ボムは，ラウンド・クリア時に残しても，つぎのラウンドや得点やエネルギーにはまったく影響（つまり利点）はありません。

▲ナパーム・ボムは１面につき５発まで使用できる

●サンダーセプターⅡのナパーム・ボムについて

サンダーセプターⅠと比べ，Ⅱでは，ナパーム・ボムの威力が強化されています。

Ⅰで破壊不能とされていた隕石やピラーを，Ⅱのナパーム・ボムで破壊できます。さらに，Ⅱで新しく加わった障害物のモノリスや鉄柱なども同様に破壊可能です。

なお，ナパーム・ボムで破壊した障害物は得点になりません。

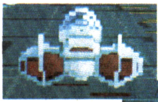
サンダーセプターⅡでは，障害を撃たなければ（とくにピラー）絶対に通過できない場所も設けてありますので，使用場所を確実に覚えましょう。

アクセルについて

右下の部分のペダルを右足で（たぶん）操作します。

アクセルは，踏み込みかたによって，スピードを調節します。スピード・メータは表示されませんが，サンダーセプターの後部の噴射口が赤く光っていれば高速，低速なら，赤く光らないということによって視覚的に知ることができます。

アクセル・ペダルをマキシマムまで踏み込んでいても，フォーメーション（ＣＡＵＴＩＯＮで表示）の来たときは，スピードは勝手に落ち，噴射口が点滅します。



◀低速時の噴射口

▶高速時の噴射口

表面上の可動範囲について

▲サンダーセプターの動ける範囲

サンダーセプターが画面上を動ける範囲には限界があります。画面左右はいっぱいまで動けますが，上部には行けないようになっています。

よく左右方向には，うまくよけられるのだが，上下方向の場合，思ったよりも自機が下へ行ってしまって，下の障害物にぶつかってしまったという人の話を耳にしたことがありますが，これはサンダーセプターが最上部まで動けると思ったときに起こる現象です。

もしも，操縦かんを固定したまま，障害物が通れるか不安に思ったときは，ザッパーを撃ってみてください。通れなければ，ザッパーは障害物に当たります。

走行距離について（ハイテク）

同じスピードで動いた場合，操縦かんをむやみやたらに振り回すよりも，初期位置にできるだけ近く直進したほうが早く目的地まで着くことができます。この走行は，エネルギーをより多く残すための重要なハイ・テクニックです。

コースアウトについて

コースアウトしても，ミスにはなりませんが，外側の見えないカベに触れている間，スピードが落ちます。その際，コースアウト時に「ＯＵＴ　ＯＦ　ＣＯＵＲＳＥ」とＶＯＩＣＥが知らせ，長くその状態にあると，「ＩＮ　ＣＯＵＲＳＥ！」と知らせます。

場所によっては，これを使用したほうがクリアが楽になるところがあります（サンダーセプターⅠの場合）。

サンダーセプターⅠとⅡのちがい

まず外見でそのちがいがわかると思いますが，Ⅰでは普通のテレビモニタを見てプレイするのみでしたが，Ⅱでは，拡大鏡（テレビモニタを大きく見せ，大迫力にするためのもの）に３Ｄスコープ（左右の屈折率がちがうため，立体的に物を見せる）を直接目で通して見てプレイするのが特徴です。

Ⅱは全般的にⅠに比べてゲーム内容が濃いものとなっています。コマンド数も，４から６に増え，全体的な難易度が調整されています（Ⅰでは１，２面が３，４面に比べて極端にやさしすぎましたが，Ⅱでは段階的に難易度をあげています）。

また，アイテムや分岐点などを設けたことと，新キャラクターや障害物の置きかたが，より３Ｄというゲーム・フィールドを意識したものとなっています。

障害物として，それまでのピラー，メテオに加えて，モノリス（バキュラじゃない！）とロッド，スパーク，地面から吹きあげるファイヤーなど多彩になり，むずかしくなっています。

新キャラクターでは，シェイプされているものや，まったくちがうアイデアを盛り込んだものがあります。タレットに加えてフローターが今までの地上からの攻撃に加え，空中からの砲台攻撃もあります。また，空中物の攻撃も，ブロードキャスターによって強化されています。

このほか，穴から敵キャラが飛びだしたり，モノリスのかげから，ＯＭＡＫＥ３が飛びだすなど多様です。

ランクについて

サンダーセプターⅠの難易度ランクは，ＡからＤまでの４段階に設定できますが，多くのゲーム・センターがＢ（ノーマル）ランクに設定していたようでした。

Ａランクは，Ｂランクと同一のキャラクターが出現し，エネルギーの減りかたが少し甘くなっています。ＣランクやＤランクになると，ＧＲＥＥＮの敵の弾が画面を埋めつくすほど多い場合があり，バトルシップ・クラスなどは色のランクがアップするなどむずかしくなります。

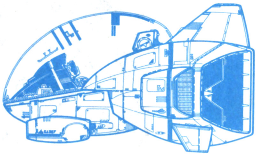
サンダーセプターⅡは，地域によって，ゲーム・センターによっていろいろなランクがありましたが，ランクＡが６割，ランクＢが４割程度です。

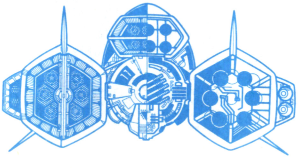
ランクＡは，１面あたりのエネルギーが0.5ゲージほどランクＢより多く残ります。通常にノーミスでプレイすると，３面スタート時に，エネルギーを振り切りますので，そうなるとエネルギー差は，３，４，５面終了時の1.5ゲージ差となります。３面以外にＡランク，Ｂランクともエネルギーは満タンになることはありません（ゲーム・スタート時を除く）。

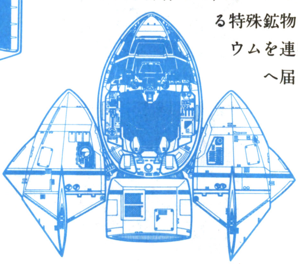
誰がプレイしてもサンダーセプターⅠは，つぎのステージのエネルギーが満タンになる程エネルギーの補充に余裕がありました。

Ｃ，Ｄランクの難易度はサンダーセプターⅠと同じです。

キャラクター・インフォメーション

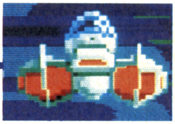




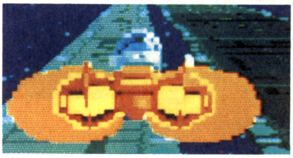


サンダーセプター

これを操作して，ゲームの目的である特殊鉱物ゲルトニウムを連邦軍基地へ届けます。



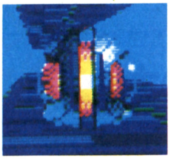
サンダーセプターは，銀河系連邦軍のハイパー・ウェイ戦闘機で，本体両わきにロケット・エンジンを持ち，連射砲ザッパーとロケット砲ナパーム・ボムを装備しています。



敵キャラクター（サンダーセプターI）

フリゲート・クラス

●フォーメーションA

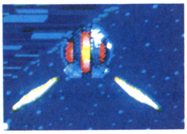


フォーメーションを組んできます。おもにスタート時に出現。直線的に攻撃しよう。敵は弾を撃ちません。

●フォーメーションB

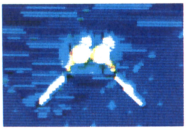
フォーメーションAと同じように直線的に攻撃してきます。敵は弾を撃ってきません。直線的にむかえ！

●ZAKO A



敵は攻撃してきませんが，動きがフォーメーションAやBに比べて少しクセがあります。1点をねらって攻撃するのがベスト。

●ZAKO B



動きはZAKO Aとほぼ同様。ぐずぐずしていると体当たりをくらいやすいキャラクターです。

■フリゲート・クラス得点

赤	500pts	紫	700pts
緑	1,000pts	黄	1,500pts

デストロイヤー・クラス

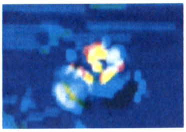
このクラスは共通して敵が弾（グリーン色）を撃ってきます。

●TULLET

地面にくっついている地上砲台。弾は，あさっての方向に撃っています。たまにねらってくるスルドイものもあります。

こちらの攻撃は地面に平行にザッパーを連射しましょう。緑色はかたい！

●CLAY 1

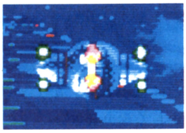


ピラーのかげなどから出現し，空中を動きながら攻撃してきます。適確なねらいが必要。

●CLAY 2

CLAY1同様，ピラーのかげから出現し，空中を動きながらこちらを攻撃してきます。

●BOSS



マイシップを追い越していきます。ぐずぐずしていると，はるかかなたに消えていきます。出現時の体当たりに注意しましょう。

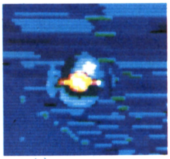
■デストロイヤー・クラス得点

赤	1,000pts	紫	1,500pts
緑	2,000pts	黄	2,500pts

クルーザー・クラス

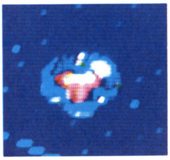
このキャラクターは，空中を動きまわる中でも，撃つのがかなりむずかしいものです。

●PUR SUITER



玉状の形をしていて，閉じている場合のほうが多い。自機を追い越していきます。

●METEOR MINE

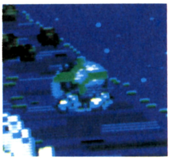


特定のメテオから飛びだして攻撃してきます。敵の動きは，数回遠ざかったり，せまったりして画面外に消えていきます。メテオとの複合がなかなかやっかいです。

●RUNNER

マイシップを追い越していく，自機に一番似た敵キャラクターです。波状の動きをうまくとらえましょう。

●SIDE WINDER



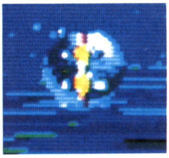
3面でしか出現しません。やはり，自機を追いこしていきます。メテオをよけながら波状の動きを読みましょう。

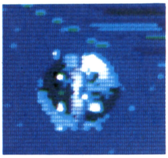
■クルーザー・クラス得点

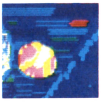
赤	1,500pts	紫	2,000pts
緑	2,500pts	黄	3,000pts

バトルシップ・クラス

●SODOM

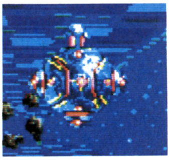


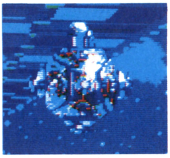




▲OMAKE 1

●GOMORRAH





▲OMAKE 2

出現時に「CAUTION！」と音声で知らせてくれます。まわりの砲塔（OMAKE 1，2）をすべて倒さなければ破壊できません。砲塔が動きだす前に全滅させることがベストです。砲塔からは，ぶきみなオレンジ色の弾を撃ってきます。

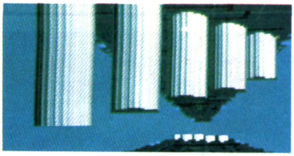
また，バトルシップのフォーメーションはいろいろあります。

■バトルシップ・クラス得点

赤	3,000pts	紫	5,000pts
緑	7,000pts	黄	9,000pts

障害物（サンダーセプターI）

●PILLAR



白色の柱。その動きは，下からあがってくるものもあるし，上からさがってくるものもあるし，まったく動かないものもあります。一番むずかしいのが，上下からはさむように動く場合。ほとんど自機＋α程度しかすきまに余裕がありません。

ピラーが動く場合には，時間で動くのでぐずぐずしているとゲートが閉じてしまうことすらあります。なお，1回ぶつかった場合，経過時間によって，そのあとのピラーすべてが閉じてしまうこともあります。

サンダーセプターIでは，アウト・オブ・コースを用いて，ピラーとフィールドぎりぎりの道を走って回避することのできる部分もあったのですが…。

●METEOR

空中に浮いている無数のメテオが自機の走行をことごとくジャマします。

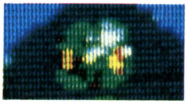
中には，サンダーセプターに向かって動いてくるメテオもあります。このメテオがプレイをむずかしくしていると言っても言い過ぎではないでしょう。

敵キャラクター（サンダーセプターII）

フリゲート・クラス

●SIMPLETON

（コードネーム：ZAKO 1）



フォーメーションを組んで動きます。縦方向の動きをして，最終的には自機方向に向かってきます。

●GREEN HORN

（コードネーム：ZAKO 2）

ZAKO 1と同様にフォーメーションを組んで攻撃してきます。弾は撃ちません。横方向の動きをして，最終的には自機に向かってきます。

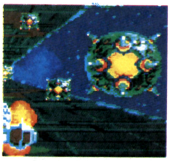
●FLOATER

（コードネーム：FLYING POD）

スキャブと同様な存在。ただ，こちらのほうは，空中に浮遊している砲台です。弾は，あさっての方向に撃ってきます。これでスキャブの半分の得点では，苦労の割に割が合わない。

●GEMINI

（コードネーム：FLYING MINE）



新しいアイデア・キャラの一つ。こちらが何かしらの攻撃を加えると，それに反応して二つのプレミアム（OMAKE 3）に分裂して地面と天井をぶつかってはねかえります。弾は撃ってきませんが，プレミアムにぶつかりやすい。

■フリゲート・クラス得点

赤	500pts	紫	700pts
緑	1,000pts	黄	1,500pts

デストロイヤー・クラス

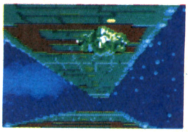
●SCAB

（コードネーム：TULLET）

サンダーセプターIのキャラクターTULLETと同じです。

●GALE

（コードネーム：BOSS）



フォーメーションを組んで攻撃する場合と（2面の最初），自機の後部から追い抜く場合があります。ボスの撃つ弾に注意！

●SAUCER

（コードネーム：CLAY 1）

走行していると，手前の穴からいきなり出現する場合と，うしろから追い抜く場合の2タイプがあります。

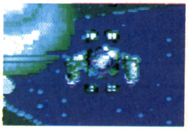
■デストロイヤー・クラス得点

赤	1,000pts	紫	1,500pts
緑	2,000pts	黄	2,500pts

クルーザー・クラス

●PARABOLA

（コードネーム：CLAY2）



手前の穴からいきなり出現し，上下に移動します。この敵の撃つ弾はかなり正確なので注意を必要とします。

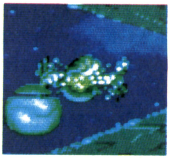
●FAKE

（コードネーム：METEOR MINE）

サンダーセプターIと同じです。

●CHASER

（コードネーム：PURSUER）

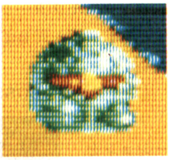


自機を追い越していきます。弾も正確にねらってきます。出現時にも注意が必要です。

●BROAD CASTER

(コードネーム：

SIDE WINDER)

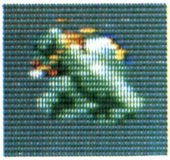


これですよ！ これ！ いきなりうしろからのんきにホバー状に動いてきて，しかも連続して自機に向かって緑色の弾を撃ってくるやつは！ かなり手ごわいですよ。

●FROG

(コードネーム：

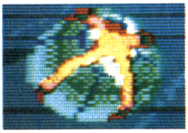
EXECUTIONER)



ゴール手前で地面をはねながら分裂していきます。増殖は一定量までです。

●PREMIUM

(コードネーム：OMAKE 3)



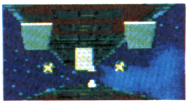
モノリスのかげから出現します。ザッパーの連射か，ナパーム弾で回避しましょう。

■クルーザー・クラス得点

赤	1,500pts	紫	2,000pts
緑	2,500pts	黄	3,000pts

障害物 (サンダーセプターII)

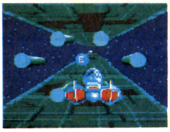
●MONOLITH



このキャラクターはモノリスです。けっして「バキュラ」ではありません。でもバキュラです(何のこっちゃ？)。

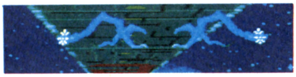
モノリスは，回転しながらこちらに向かってくるもの，止まっているもの，あるいは，トラップ（障害物として）のみの場合があります。ザッパーでは破壊できませんが，ナパーム弾あるいは，バリア装着後，体当たりで破壊できます。なかなか品のあるキャラクター名です……モノリス。

●ROD



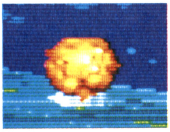
冷たい感じの金属柱です。何本かがフォーメーションを組んで浮いています。長いため，平行に走行する技術を要求されます。３Ｄスコープを通して，もっとも立体的に見えるキャラクターです。

●SPARK



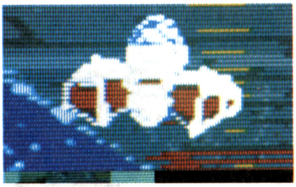
ピラーやメテオなどのうしろで平行に動き，一種のバリケードを作っています。触れるとサンダーセプターが電気をおび，破壊されます。よく，その位置(破壊された位置)で２回やられることがありますが，これは，スパークが同座標を２個動いているためです。それを防ぐためには，上部へ回避しましょう！

●FIRE



後半の面にでてきます。時間によって規則的に地面の穴から火山の噴火のように吹きあげてきます。フィールドの上部は当たりません。

ホワイトサンダーセプター

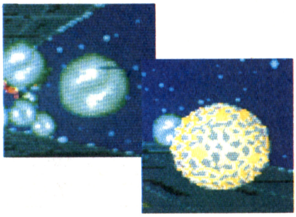


◀エネルギー・カプセル

▶バリア・カプセル

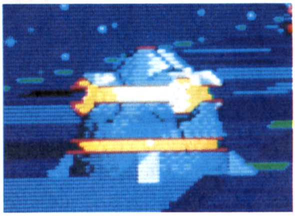
ときどき出現して補給物資を与えます。与えてくれるものは，エネルギー・カプセルかバリア・カプセルで，その場所，あるいは条件で与えられるものは決まっています。

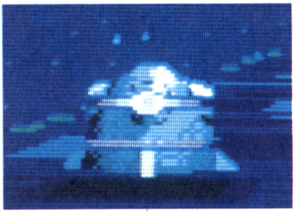
敵の弾

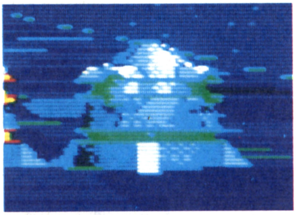


敵はグリーン色の弾を撃ってきますが，これも破壊できます。バトルシップはオレンジ色の弾を撃ってきます。

敵の色について







敵の色には，赤，紫，緑，黄（ほんとにあるのかな？）の４種類あって，色によって撃つ回数が決まっています。赤が１回，紫が２回，緑が３回，黄色が４回で破壊できます。

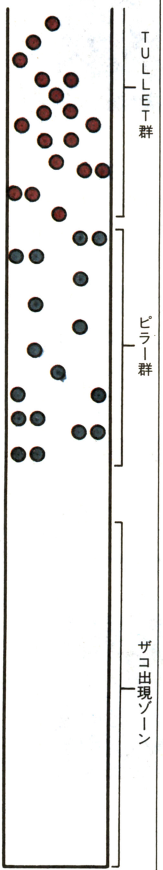
また，１回撃つたびにキャラクターの色が変化していきます（黄→緑→紫→赤→破壊)。

攻撃は最大の防ぎょだ！

サンダーセプターⅠ

COMMAND別攻略インフォメーション

《MAP 1》
COMMAND 1の全体マップ



COMMAND 1

1面だけあって，かなりやさしい面です。敵キャラクターの色もほとんど赤です。

障害物でもピラーが出現しますが，左右によければ簡単です。中央走行でも1か所を除いてできないこともなさそうです。

メテオも登場しますが，層状群で出現し，空間の広いところでも回避できるため，かなり大ざっぱな操作でも切り抜けられます。むずかしいメテオは，一番最後ぐらいでしょう。

1面でいきなり，バトルシップが2回も出現します。「CAUTION」の音声を聞きとって，すばやく砲塔を処理しないとスピードが落ちます。

この面は，すべてのキャラクターを破壊することは，そう困難なことでもないでしょう。

上級者は，できるだけ最短コースを通って，すばやくバトルシップを倒せば，エネルギーが5ゲージ＋α残ってこの面だけで91,000pts にすることができます。

◀《写真1－1》COMMAND 1のスタート画面

ザコの出現パターン

◀《写真1－2》まずは左にフォーメーションAがせまる

◀《写真1－3》続いて右！

◀《写真1－4》つぎは左からフォーメーションBが

◀《写真1－5》右からフォーメーションBがきた！

◀《写真1－6》そして，ZAKO A(赤)が4機

◀《写真1－7》ZAKO B(赤)が4機と続く

ザコが4機編隊で6連続攻撃をしてきます。

まず，左前方にフォーメーションA(赤)，つぎに右にフォーメーションB(赤)，さらに左，右の順にフォーメーションB(赤)が出現します。

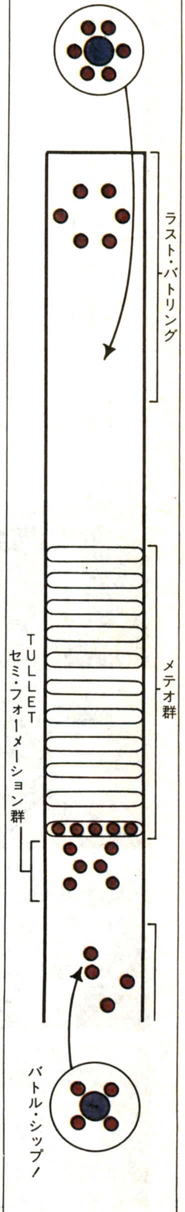
そして，ZAKO A(赤)，ZAKO B(赤)が4機です。

コマンド・クリア時の貴重なエネルギーとなるので，1機も逃がさずに破壊しましょう。

ピラー群

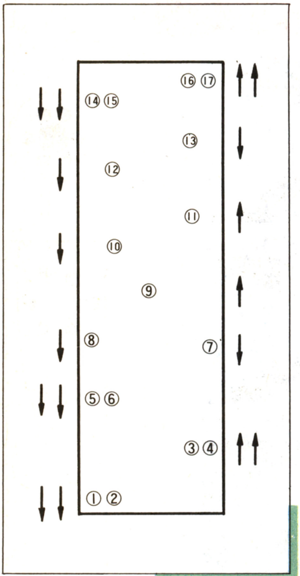
17本のピラーが行く手をはばみます。マップ中のピラー群の拡大図が**第1図**です。矢印はピラーの動きを示していて，↓はピラーが上から下へ降りてくることを表し，↑は下から上へ伸びるものを表しています。

第1図を見てわかるように，中央の道をふさいでいるのは⑨のピラーだけ



です。自機を左右に振りすぎないように中央突破でいきましょう。

《第１図》ピラーの全容



◀《写真１―８》ピラー①、②は左側にある

◀《写真１―９》ピラー⑤、⑥を通過

◀《写真１―10》ピラー⑩を通過するようす

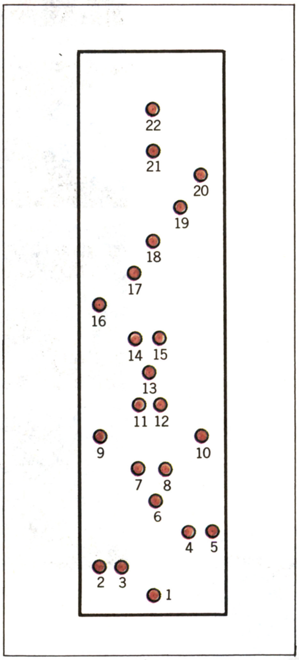
◀《写真１―11》ピラー群はクリア。手前がピラー⑭、⑮

TULLET群

赤色のＴＵＬＬＥＴが22個出現します。**第２図**がＴＵＬＬＥＴ群の配置拡大図です。

このキャラクターは，かわいいもので，緑色の弾をあさっての方向に撃ってきます。ただ，出現数が多いので，ナパーム・ボムを使用したほうがいいでしょう。

《第２図》TULLET群のレイアウト



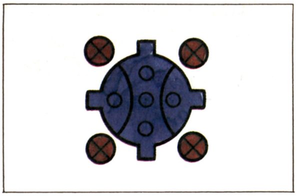
◀《写真１―12》ＴＵＬＬＥＴの①から見たようす

バトルシップ出現！

ＤＥＦＥＮＤＥＲ（紫色）とＯＭＡＫＥ２（赤色４個）がはじめて出現します。

「ＣＡＵＴＩＯＮ」の文字(画面左上)とともに女性のボイスでアナウンスしてくれます。まわりの赤色のＯＭＡＫＥ２（砲塔）から倒していかないと，動きだしてからではパニックがおきます。このフォーメーションは**第３図**です。

《第３図》バトルシップのフォーメーション

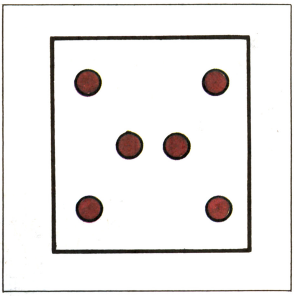


◀《写真１―13》ＤＥＦＥＮＤＥＲとＯＭＡＫＥ２が出現

TULLET セミ・フォーメーション

バトルシップ出現後，再びＴＵＬＬＥＴ（赤）が６個並んでいます（**第４図**）。

《第４図》TULLETの位置



◀《写真１―14》ＴＵＬＬＥＴが６機せまってきた

メテオ群

メテオ群は，マップにあるように11層並んでいます。

各層のおおよその配置は**第５図**の①～⑪のようになっています。①から⑨までの層は，わりと空間があるので容易によけられますが，最後の２層は中央を突破しなければならないため，ちょっとむずかしいかもしれません。

このようなときは，ザッパーを撃ってみて，メテオに当たらなければ通過

できます。

◀《写真1—15》メテオ群①、②の位置

◀《写真1—16》メテオ群③、④

◀《写真1—17》メテオ群⑤、⑥

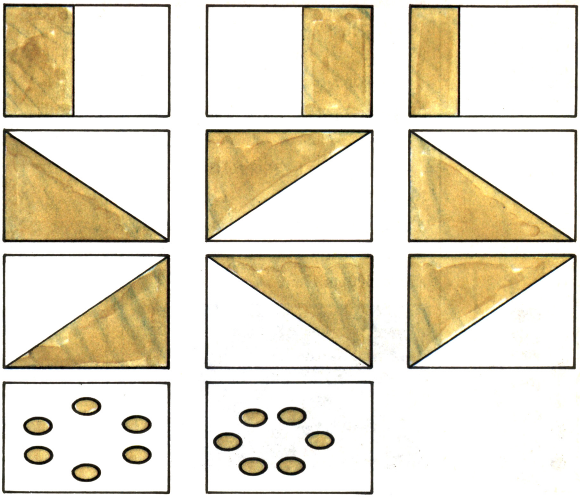
◀《写真1—18》メテオ群⑦、⑧

◀《写真1—19》メテオ群⑨、⑩

◀《写真1—20》メテオ群⑩、⑪

◀《写真1—21》こうして見ると、意外に間かくは広い

《第5図》メテオ群の位置を示した図



ラスト・バトリング

メテオ群を無事抜けることができれば，コマンド1は終わったようなものです。

後方よりＢＯＳＳ（赤×４）とＲＵＮＮＥＲ（赤×４）が追い越していくので，敵の撃つ緑色の弾に注意しましょう。

◀《写真1—22》後方からＢＯＳＳ出現

◀《写真1—23》すぐにＲＵＮＮＥＲが出現

◀《写真1—24》2回目のバトルシップ登場

このあと，2回目のバトルシップ，ＳＴＯＰＰＥＲ（紫）とＯＭＡＫＥ１（赤×６）の登場です。フォーメーションは第６図に示します。まわりに砲塔が多いため，確実にねらっていきましょう。

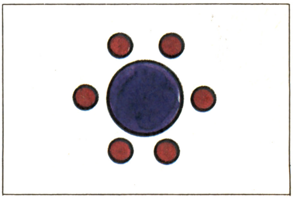
なお，ゴールが近いため，バトルシップを破壊できなくてもゴールしてしまいます。

最後にＴＵＬＬＥＴ（赤）が６機出現して，コマンド１は終了です。

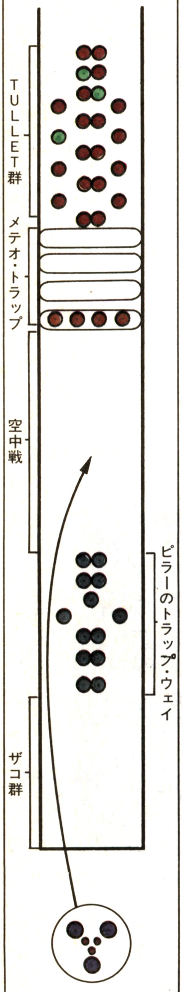
◀《写真1—25》最後はＴＵＬＬＥＴが６機あらわれる

◀《写真1—26》コマンド・クリアのメッセージ

《第６図》バトルシップのフォーメーション



《MAP 2》
COMMAND 2の全体マップ



1面に比べて少しむずかしくなっています。とくに狭いピラー群や後半のメテオ地帯などなれないと，セプターの爆発シーンを多く見ることになるでしょう。

キャラクターも空中物がほとんど登場します。

最短コースを通ればエネルギーが3ゲージ＋α残ります（ここまでの最高点204,000pts＋α）。

◀《写真2－1》COMMAND2のスタート画面

ザコ群

ここでは，ザコ群が4機ずつの2編隊で2回にわたって攻撃してきます。

まず，フォーメーションAが4機ずつ2編隊で上下から攻撃してきます。

つぎにフォーメーションBが，同じく2編隊（4機×2）で左右から攻撃してきます。

◀《写真2－2》まずはフォーメーションAだ

◀《写真2－3》つぎはフォーメーションBが飛来

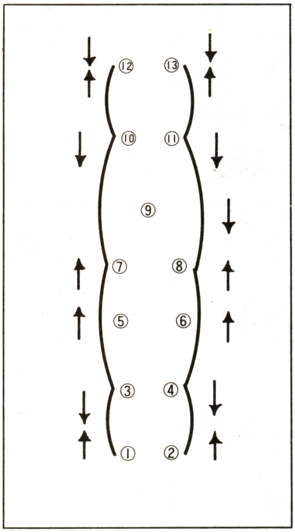
ピラーのトラップ・ウエイ

7層にわたって13本のピラーが設置されているトラップ面です。

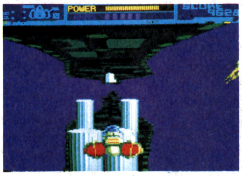
第7図の⑫⑬のピラーの矢印（↓↑）は上下からはさまれるピラーを示しています。

ピラー①から⑪までは，自機を最上，最下段の位置へ動かせば楽に通過できますが，最後の⑫⑬は上下からはさまれるため，ちょっとやっかいです。このピラーは，遠くで見ると2本とも同じよう上下から閉じていますが，接近するとかなりのズレがあるので注意が必要です。

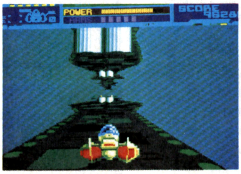
《第7図》ピラーの配置



◀《写真2－4》ピラー①，②上空で戦闘中

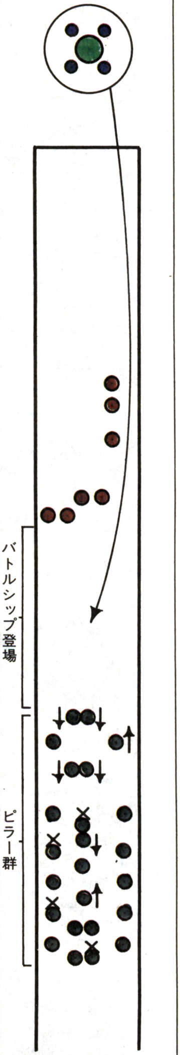


◀《写真2－5》ピラー⑤，⑥の手前



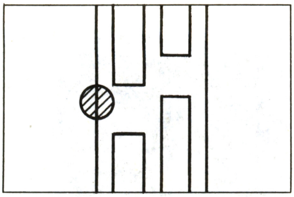
◀《写真2－6》ピラー⑩，⑪後方にピラー⑫⑬が見える

◀《写真2－7》やっかいなピラー⑫，⑬



奥の手として，第８図のようにコースアウトしてピラーとまったく関係なしに通過することもできます（サンダーセプターIIではできない)。ただし，スピードが落ちてタイムロスになります。

《第８図》これが奥の手，コース・アウト！



空中戦

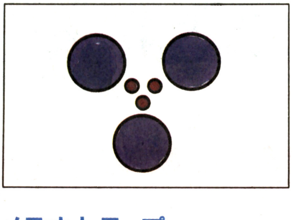
ピラー群を抜けるとＣＬＡＹ１，ＣＬＡＹ２が各２機ずつ，計４機(赤)が弾を撃ちながら攻撃してきます。

つぎにバトルシップが第９図のようなフォーメーションで迫ってきます。このフォーメーションは，中央三つの砲塔（ＯＭＡＫＥ１）が倒しやすいため，比較的楽なバトルです。

◀《写真2─8》ＣＬＡＹ１とＣＬＡＹ２の攻撃

◀《写真2─9》バトルシップとの戦闘

《第９図》バトルシップのフォーメーション



メテオ・トラップ

バトルシップ戦のあと，メテオ群が４層にわたって配置されています。層といっても平面にベッタリではなく，メテオ間にだいぶすき間があるので，広いところをねらって通過しましょう。

◀《写真2─10～2─12》メテオ・トラップのようす

TULLET群

つづいてＴＵＬＬＥＴ群の出現です。第10図の配置図のように赤だけでなく，緑のＴＵＬＬＥＴも３機登場します(15, 18, 19のＴＵＬＬＥＴ)。かなり密集しているため，ザッパーの連射だけで全滅させるのは困難なのでナパーム・ボムも使いましょう。

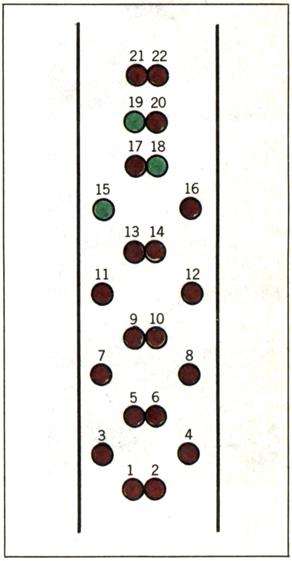
なお，上空にはメテオが点在していますが，攻撃には関係ありません。

ＴＵＬＬＥＴ地帯が終わると，後方からＢＯＳＳ(赤)，ＰＵＲＳＵＩＴＥＲ(赤)が２機ずつ追い越していきます。

▶《写真2─13》ＴＵＬＬＥＴ群の入口から①、②を見る

◀《写真2─14》⑬、⑭の位置からザッパーを発射

《第10図》TULLET群の配置



ピラーとCLAYの空中戦

ここのピラーは動かないものがほとんどですが，ピラーのかげにＣＬＡＹ１(赤)が４機とＣＬＡＹ２(赤)が１機隠れています。

第11図の配置図で，⑨と⑮が動くピラーです。また，ピラー①②，⑦，⑪，⑬のうしろにＣＬＡＹ１が，ピラー⑯のうしろにＣＬＡＹ２が隠れています。

◀《写真2─15》ピラー群入口

◀《写真2─16》ピラー⑤、⑥付近でＣＬＡＹ１が出現

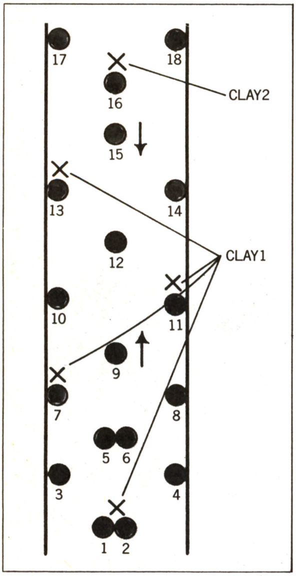
◀《写真2─17》ピラー⑨を通過

◀《写真2—18》ピラー⑮を通過しCLAY2が出現

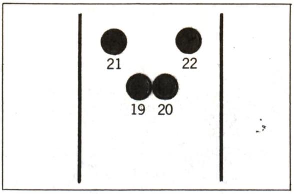
◀《写真2—19》4本ピラー（第12図）

◀《写真2—20》BOSS登場！早目に処理を！

《第11図》ピラーの配置。Xは CLAY1，2の位置を示す



《第12図》4本ピラーの配置



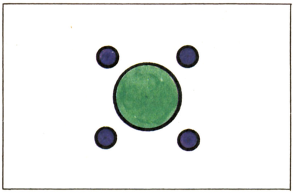
ここを通過してしばらくすると第12図のようにピラーが4本待ちかまえています。このピラー群の⑲⑳を通過した際，BOSS（紫）が後方より1～2機出現します。このBOSSを早めに撃破しないと，すぐにバトルシップが出現します。

バトルシップ出現

このバトルシップは，DEFENDER(緑)を核とし，OMAKE(紫)4機を伴ったフォーメーションです（第13図)。

◀《写真2—21》バトルシップ！

《第13図》バトルシップのフォーメーション



メテオ地帯

バトルシップを倒したあと，メテオ地帯がひらけてきます。今までのようにメテオは，フォーメーションを組んでいないため，地形に慣れるまではやっかいなしろものです。

また，それに加えて途中からMETEOR MINEが出現し，緑色の弾を撃ってきます。けっこうこれが，よく命中するので，高度なテクニックが要求されます。腕に自信のある人は，ここをなるべく直線的に飛行しましょう。

◀《写真2—22》こんどはメテオ地帯だ

◀《写真2—23～2—25》メテオ地帯をぬけるとゴール

◀《写真2—26》おめでとう！さあ！つぎのコマンドだ！

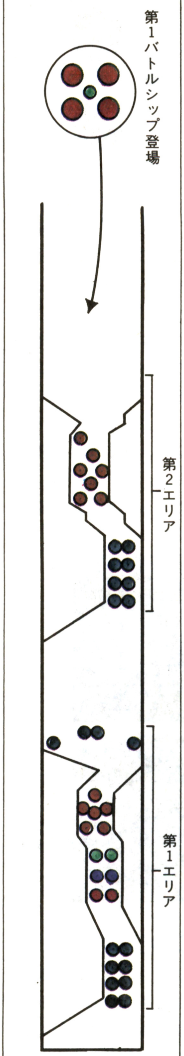
COMMAND 3

ここからぐっとむずかしくなってきます。今までの1面や2面などにくらべて数段のちがいです。

何しろピラーの間が狭く，万が一にもぶつかろうものなら，そのあと連続してやられます。また，メテオ地帯がかなり多くなっています。

最短コースで289,000ptsが究極スコアです。

《MAP 3》
COMMAND
3の全体マップ



◀《写真3−1》COMMAND3のスタート画面

第1エリア

コマンド3をスタートすると，すぐピラー群があります。つづいてTULLET群，メテオ地帯，そして再びピラー群となります。

この第1エリアのハイパー・ウェイの幅が狭く，自機のコントロールを慎重にしなければなりません。

まず，最初のピラー群（第14図）は，横2本ずつの計8本が設置されていて，どの列のピラーも上下からはさむように動きます。

ピラー⑤⑥以降は，ウェイがとくに狭くなっているので注意が必要です。

このピラー群を抜けると，TULLETが，赤2機，紫2機，緑2機の順で並んでいます。

細い道はまだ続き，しかも，つぎのメテオ地帯では，メテオが自機に向かって飛んできます。

メテオ地帯を抜けると広いハイパー・ウェイにもどり，4本のピラー群があります（第15図）。ピラー⑪⑫のうしろからは，紫色のCLAY1，2が2機ずつ出現します。

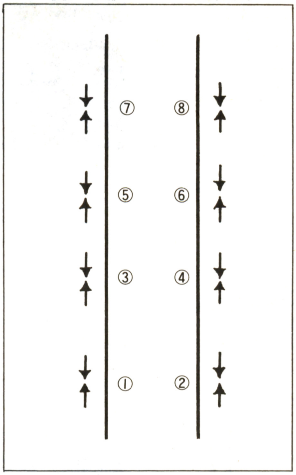
◀《写真3−2》ピラー①と②

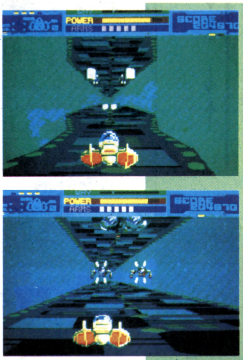
◀《写真3−3》ピラー⑤、⑥

◀《写真3−4》ピラーをぬけるとTULLETだ

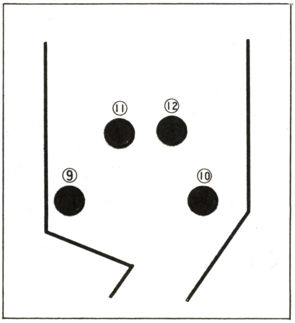
◀《写真3−5》メテオはサンダーセプターにせまる

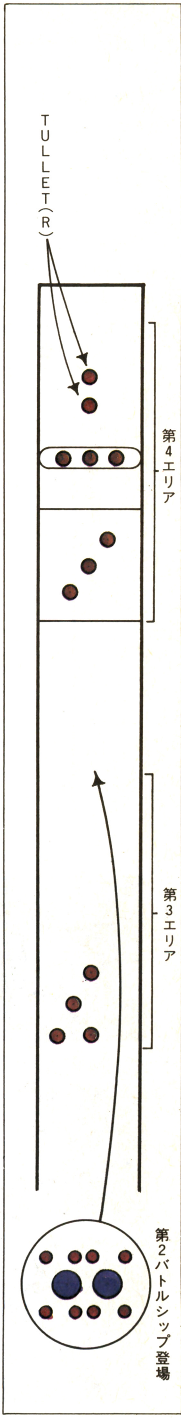
《第14図》ピラーの配置図




◀《写真3−6、3−7》ピラー⑪⑫の後ろからCLAYが2機出現

《第15図》4本ピラー群



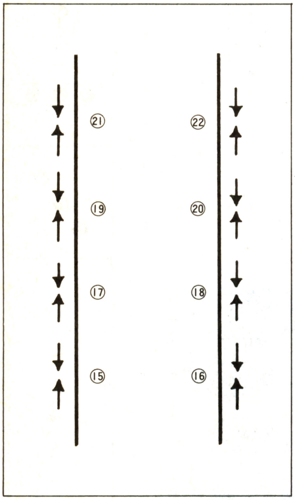


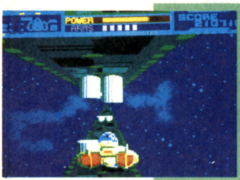
第2エリア

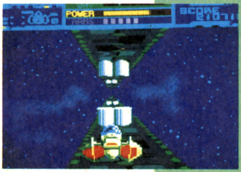
再びハイパー・ウェイが狭くなり，２本ずつ４列のピラーがあります（第16図)。最初の⑮⑯のみ，左右のすき間がちがい，あとの２本ずつは同時に上下からはさんできます。

どこかで一度ぶつかると，その後のピラーはすべて閉じてしまい，必ずぶつかることになってしまいます。ゆっくり走った場合も同じなので，一気に抜けましょう。

《第16図》４群のピラーは矢印の動きを示す







◀これがピラー４群の動きだ！

うまくピラー群を抜けると，ハイパー・ウェイは左にまがりメテオ地帯に入ります。このメテオに，赤いMETEOR MINEが２機隠れています。

ここを抜けると，またハイパー・ウェイが広くなりますが，メテオ地帯はまだ続きます。しばらくして，再びMETEOR MINE(赤)がメテオのかげから２機出現します。

◀ピラー群をぬけると左にカーブ！

◀メテオ群にMETEOMINEが２機いる

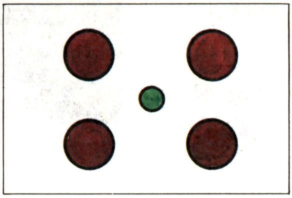
◀再びMETEOMINEが出現する

第１バトルシップ登場！

メテオ群を抜けるとOMAKE1(緑)を伴ったSTOPPER(赤)４機のフォーメーションを組んだバトルシップが出現します(第17図)。

◀バトルシップ登場

《第17図》バトルシップのフォーメーション



第3エリア

ここからまた，しばらくメテオ地帯が続きます。ここでは，後方からRUNNER(緑)３機，SIDE WINDER(緑)２機，PURSUITER(紫)３機が登場します。すばやくRUNNERを倒さないと，あとのSIDE WINDERとPURSUITERが出現しなかったり，数が少ない場合があります。また，RUNNERの３機目を倒したとき，メテオにぶつかると，METEOR MINEが３機出現する場合もあります。

◀メテオ群に入る

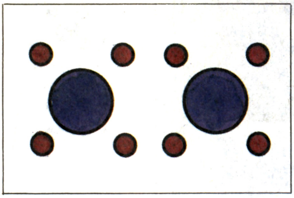
◀後方からの攻撃にも注意！

第2バトルシップ登場！

長いメテオ地帯を抜けると，OMAKE2(赤)を４機ともなったDEFENDER(紫)が２機編隊で登場します。フォーメーションは，第18図に示します。

◀バトルシップを攻撃

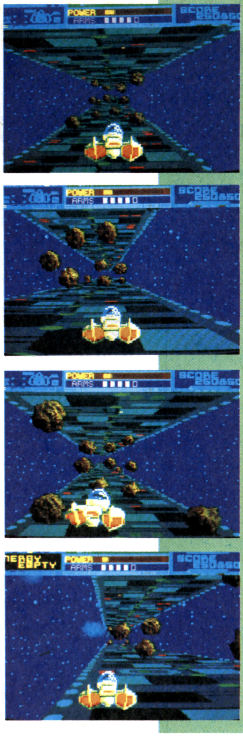
《第18図》バトルシップの
フォーメーション



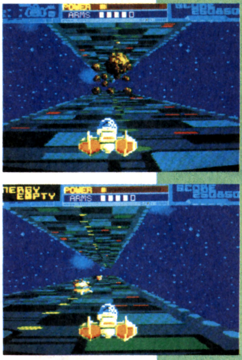
第4エリア

またまたメテオ地帯です。バラバラに点在しているように見えますが，ある規則をもって存在していて，何か所か抜け道があります。自機をハイパー・ウェイの中央から下側でうまくよけてください。

このメテオ群を通過すると，あとはTULLET(赤) 2機だけです。これを破壊すれば，全コマンドの中継点も近い！



◀メテオ群をクリアできるコースを見つけよう！



◀ごくろうさまでした！

COMMAND 4

さあ！最後のコマンドです。これで無事にたどり着くことができるかどうかは，君の腕次第。幸運を祈る！とのメッセージ。最後のウェイはTERAです。

とにかく，この面の全体マップを見ればわかるように，TULLETのあらし。ピラーの鬼のようなトラップ。こちらに向かってくるメテオなど，サンダーセプターの最高にむずかしい面です。これを全部倒そうものなら，まさしくMASTERの中のMASTERです。

むずかしいキャラクターを総動員させた面に仕上っています。

また，最後の4連続DEFENDERは，たとえ1個の砲台を取り逃がしても，つぎのDEFENDERと連結し，倒すことができません。

こうなっては，スピードはおそくなって，パニック！ ゴールにはたどり着けません。

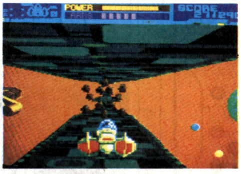
◀COMMAND4のスタート画面

ザコとメテオ群

フォーメーションA(紫)の3機編隊が2組が上下，そしてフォーメーションB(紫)の3機編隊が左右2組の計12機が最終バトルを告げます。

これを無事倒してもメテオ群が迫ってきます。このメテオ地帯は，ハイパー・ウェイが細く，サンダーセプターめがけてメテオが突進してきます。

◀最終COMMANDのスタートはフォーメーション群だ



◀続いてメテオ群！

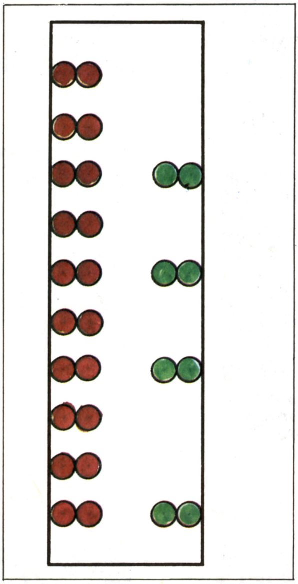
◀メテオをぬけて，またメテオ！

TULLET群

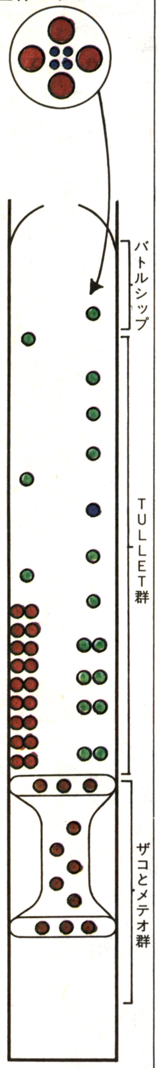
メテオ地帯を抜けると地獄のTULLET群へ突入します。

前半は左側に赤のTULLETが2個ずつ10列に，右側に緑のTULLETが2個ずつ4列に並ぶというものすごい数です。ここはナパーム・ボムを効果的に使いましょう（第19図）。

《第19図》TULLET群（PART 1）の全容



《MAP 4》
COMMAND 4の
全体マップ



◀メテオ群をぬけ

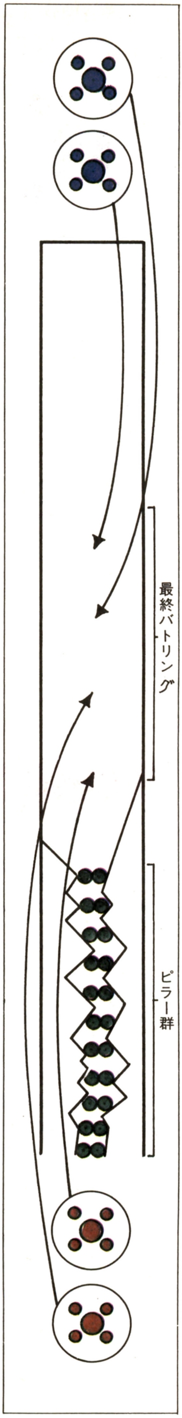
◀いよいよTULLET出現！

また，中央部にはメテオがあって，サンダーセプターが左やあるいは右側に進路を変更しようものなら，すぐにぶつかってしまうよう配置されています。

後半のメテオ群は，TULLETの位置，出現するMETEOR　MINEの位置を把握しておかないとたいへんです。

TULLETは，左側に3機，右側に7機配置されています。中盤からMETEOR　MINEが登場してきますが，プレイのたびに出現機数がちがいます。

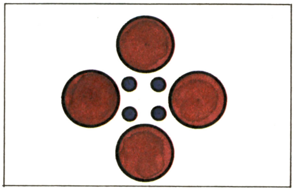
◀右の7機のTULLETを中心に順に撮影したもの



バトルシップ

◀バトルシップ出現

《第20図》バトルシップのフォーメーション



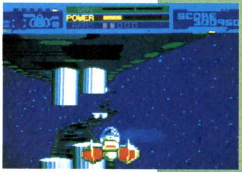
過激なTULLET，メテオ群を抜けるとすぐにバトルシップが出現します。フォーメーションは4機STOPPER（赤）＋OMAKE（紫）です（第20図）。

このバトルシップを倒すのに時間がかかると，自機のスピードが落ちてピラーに激突してしまいます。

ピラー群

バトルシップを倒すと，2本ずつ11列にわたるピラーが，狭いハイパー・ウェイをふさいでいきます。狭くてただでさえむずかしいのに，ハイパー・ウェイが左右にうねっているため，さらにむずかしくなっています。

◀11群もあるピラー



最終バトリング

最後のピラーをくぐり抜けると，前方から3機のCLAY1（紫）と後方から4機のPURSUITER（紫）が出現し，最終バトリングの開始を告げます。

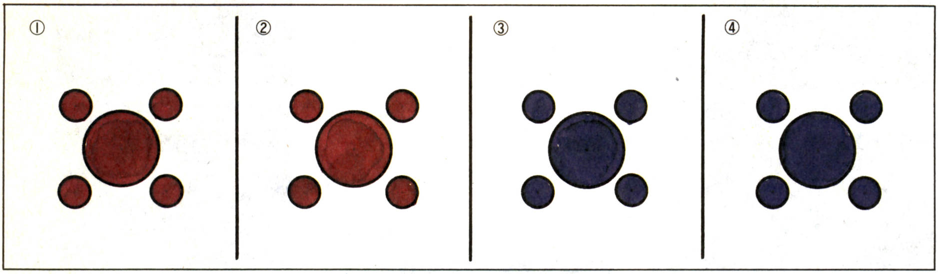
このあと，4機のOMAKEを伴ったDEFENDERが4連続で攻撃してきます（フォーメーションは第21―1～21―4図）。

もしもDEFENDERを護衛する砲塔を倒せないと，つぎのフォーメーションと連結し，さらに4機の砲塔が増えて倒しにくくなります。そうなるとバトリングはもうどろ沼！

みごと最後のDEFENDERを倒しても，エネルギーが少なければゴー

ルできません。なにしろ敵がまったくいないハイパー・ウェイが，まだまだ続くのですから……。

《第21図》バトルシップ(ディフェンダー)の4連続フォーメーション



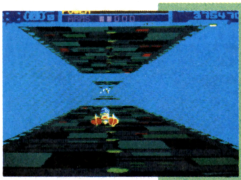
◀最終バトリング開始!

◀最終のディフェンダーを攻撃

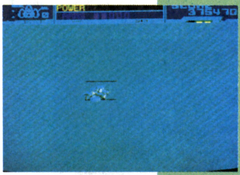
◀ゴールへの道

全コマンド・クリア!

そして感激のゴールをすると，あのサンダーセプターIIと同じ最終面クリア・ミュージックが4チャンネルで鳴りひびきま………!?と，途中でなぜか普通の面クリア・ミュージックに変わってしまうのです。



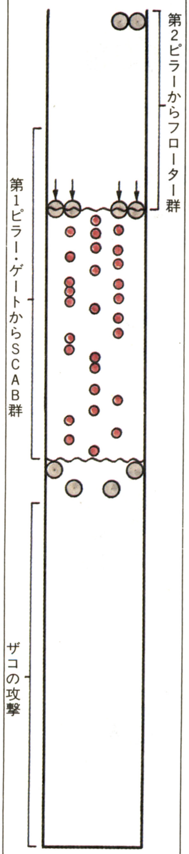
◀感激のゴール



◀やったーッ!ゲーム・クリア!

サンダーセプターII COMMAND別攻略インフォメーション

《MAP 5》
IIのCOMMAND
1の全体マップ



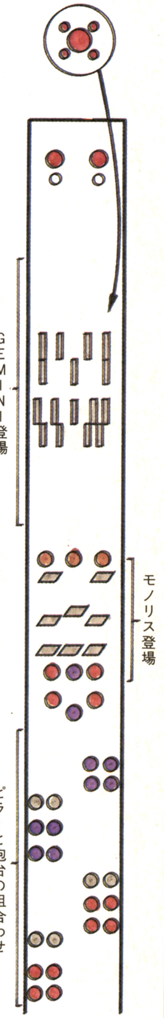
サンダーセプターIにくらべると1面だからと言っても，けっしてやさしいわけではありません。

とは言ってもクリアがむずかしいわけではなく，エネルギーは十分すぎるほどあるし，万が一それでも足りないときは，ホワイト・サンダーセプターがエネルギー・カプセルを届けてくれるのです。

つまり，1面ぐらいはだれでもクリアさせようという開発者の配りょすら感じられる面です。

面構成的に見ると，モノリス，ロッド，スパークなど，立体的なフィールドを意識した障害物が配置されていたり，フロッグ，ジェミニなどの，アッとおどろく新発想のキャラクターがドカドカ登場してきます。

◀サンダーセプターIIのタイトル

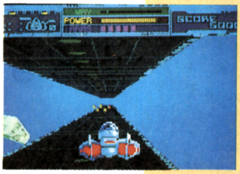


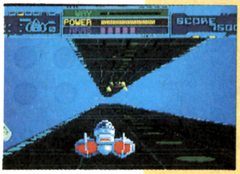
COMMAND 1

CADETの前半です。はたしてこれから先，無事に任務をはたせるでしょうか。ゲームはまだはじまったばかりなのです。

N(赤)が5機，つづいてGREEN HORN(赤)の5機が2編隊，さらにSIMPLETON(赤)の4機が2編隊の計28機が順に攻撃をしかけてきます。

ザコの攻撃



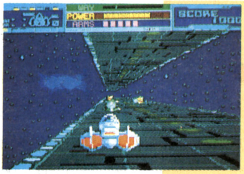


◀ザコがまず、せまってくる

ザコが最初のピラーまで6編隊もサンダーセプターをおそってきます。

まずGREEN HORN(赤)が5機。2番手はまたもやGREEN HORN(赤)が5機，そして，SIMPLETO

第1ピラー・ゲートからSCAB群

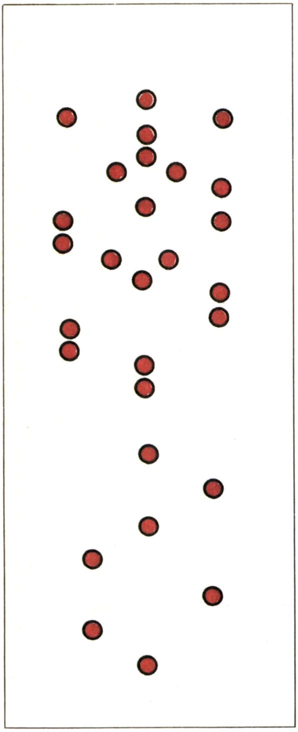


◀ピラーのあとはスキャブが待ちかまえている

ザコを倒すとピラーが待ちかまえています。ピラーには，何やら見なれない青っぽいものが1本波を打ちながら光っています。これがスパークで，一つの線上を動き，バリケードの役をしています。さらに，同位置に2個存在しています。

ピラーを越すとTULLET（SCAB）が28個も待ちかまえています（すべて赤)。第22図がTULLETの配置です。

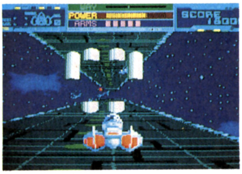
《第22図》スキャブのフォーメーション



第2ピラー・ゲートからフローター群

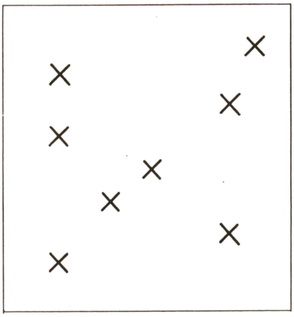
ゲームプレイ中は，ピラーの後ろに2本のSPARKが見えますが，実際には青色の波1本につき2個のSPARKがあることになります。

ピラーを越すと，新キャラクターの空中浮遊砲台フローターが8個(赤)あります。このキャラのおかげでプレイヤーは，立体的な攻撃が要求されます。フローターのレイアウトは第23図のとおりです。

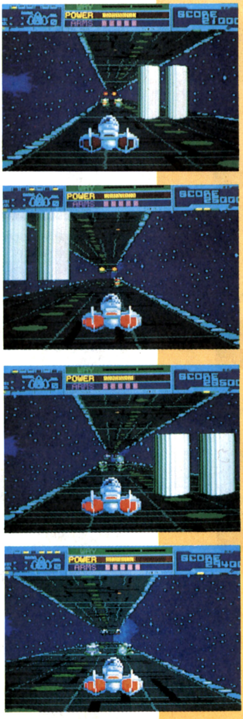


◀待ちかまえるピラー

《第23図》フローターの配置



ピラーと砲台の組み合わせ



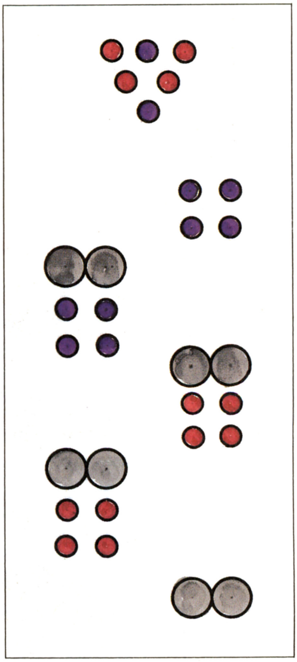
◀ピラー、SCAB、FLOATERの組み合わせエリアだ!

しばらくはピラー，SCAB，FLOATERの組み合わせのフォーメーションとなります。場所は全体マップ第24図と見くらべてください。左右に動きながら攻撃するのがよい方法です。

そして，つぎにSCAB，FLOATERの組み合わせとなります。

◀SCAB+FLOATERをかわせ!

《第24図》ピラーと砲台の位置



モノリス登場！

◀おーっとモノリスだ!

いよいよ今ゲームで初登場するのがモノリスです。まず3枚あらわれ，つぎのバキュラ（おっとちがった。モノリスだ）3枚のうち左，右各1枚の下

から，ＰＲＥＭＩＵＭが１個ずつ計２個出現してきます。

通過後は，モノリスとメテオの複合トラップになります。

◀ゲッ、ＰＲＥＭＩＵＭが出現

◀モノリス＋メテオのトラップだ

GEMINI登場

つぎはＧＥＭＩＮＩが10個待ちかまえています。このＧＥＭＩＮＩはこちらが何かの攻撃をするとＰＲＥＭＩＵＭ２個に変化するので注意が必要です。

◀ＧＥＭＩＮＩは攻撃するとＰＲＥＭＩＵＭ２個に変化する

ロッド登場

今回初登場のロッド。なかなか３Ｄの迫力を感じさせてくれます。残念ながら写真では表現できません。

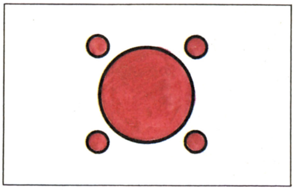
◀ロッド登場。迫力あるねー

バトルシップ出現

モノリスを通過すると，初のバトルシップのゴモラ(赤)１機とＯＭＡＫＥ１(赤)が４機登場します。すべてＲＥＤなのでクリアは楽。

◀バトルシップ。まずは小手しらべ

《第25図》バトルシップのフォーメーション



COMMAND 1の最終バトリング(フロッグ登場)

最後にフロッグ２機とスキャブ２個を相手にしなくてはなりません。フロッグは分裂するとなかなかやっかいだが得点はあがるぞ！

◀フロッグは分裂するので注意。どんな色でも５００ｐｔｓだ

クリアするとクリア・メッセージがでます。

◀ついにクリア！コマンド１終了

COMMAND 2

このコマンドの特徴は，２か所に分岐点のあることがあげられます。しかも２番目の分岐点には，白い「ハイパーウェイ」が左側に設けられています。「ハイパーウェイ」は通常のウェイよりも早く目的地につくことができます。

また，親切にも分岐点の手前には，「Ｙ」表示がされています。

ここでは，はじめてバリア・カプセルをなげてくれる白いサンダーセプターも登場します。バリア装着時にモノリスに体当たりすると30ptsずつ入ります。

◀ＣＡＤＥＴの後半です。エネルギーは少ないがハリキッテ行こう！

ザコ(?)登場

ザコといっても紫色のボスが（ＧＡＬＥ）10機ボーリングのピンのような配置でするどく弾を撃ちながらせめてきます。

つ，強い！　全滅させるのはホントにつらい！

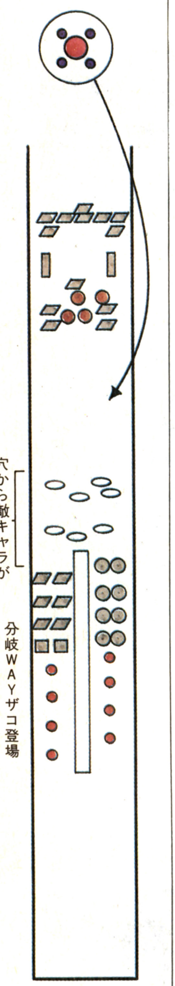
◀このザコは強力だ!!

分岐された左右のWAY

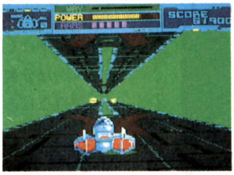
しばらくすると分岐点があります。地面と天井にＹ表示がされ，左の道は，高得点が約束されています。

全体マップを見ておわかりのように左にはフローターとモノリス及びプレミアム。

《MAP 6》サンダーセプターIIのCOMMAND 2の全体マップ



右に行くと，スキャブとピラーが配置されています。

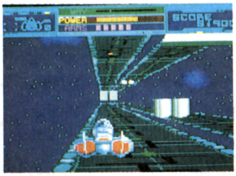

◀地面と天井にYの字が表示されていることに注目

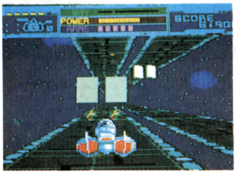
◀道が二つに分かれるぞ

◀左を選んだ。フローターは空中から攻撃する

◀右にはスキャブが配置され、モノリスがせまる

◀分岐中の画面




◀モノリスからプレミアム出現

空から敵キャラが…そしてバトルシップ出現！

もとの道にもどると穴から３機ずつ２回ソーサーが攻撃してきます。

そして，すぐにバトルシップ出現です。ゴモラ(赤)×１機，オマケ２(紫)×４機という構成です。

◀いきなり登場するソーサー

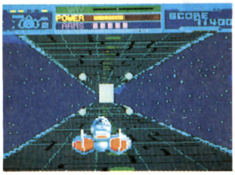
◀バトルシップ出現

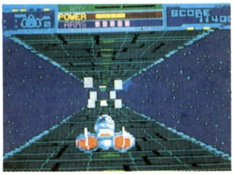
障害物の連続トラップ

このあとしばらく障害物のトラップが続きます。岩（メテオ）４個＋モノリス４枚です。つぎはモノリス１枚とロッド４枚をよけます。

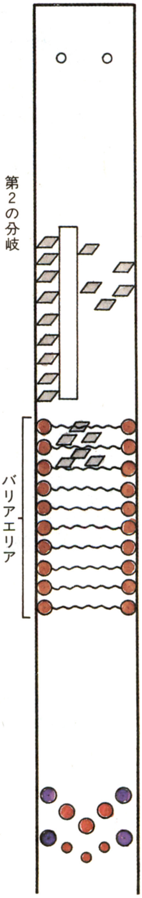
つぎに現れるのがモノリス８枚ですが，左右のモノリスからプレミアムが(３個×２)出現します。もしも，モノリスを左１枚こわすとプレミアムの数も一つ減ります。

◀障害物のトラップ


◀モノリス＋ロッドだ！



◀左右のモノリスからはプレミアムが出現する



そして，メテオ3個とモノリス4枚でこのトラップは終了です。

◀これをクリアすればトラップ終了

静止する敵の攻撃

トラップが終わるとフローターが5個(赤3，紫2)出現，そしてスキャブが5個(赤3，紫2)の計10個ががっちりここを守っています。

◀フローターが5個出現

◀続いてスキャブが！

その後方には，ジェミニが6個あります。その後，後方よりGALE(紫)が4機とチェイサー(赤)が4機攻めてきます。

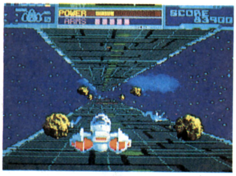
◀ジェミニは攻撃を加えると分裂する

◀後方から空中物出現！

バリアエリア

続いてバリア(スパーク)の地帯に入ります。スパークは10本の線上を，各線ごとに2個ずつ計20個のスパークが走っています。

後半になると白いサンダーセプター



◀スパークに引っかからないように！

◀白いサンダーセプターが出現

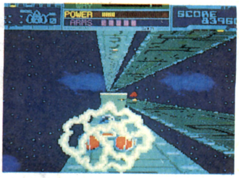
◀バリア・カプセルを装着！

が出現します。これの投げるバリア・カプセルを受け取るとバリアが機全体にはられます。

天井と地上に8と描いてあるのは，あと8ゲージでゴールですよという意味です。

第2の分岐点

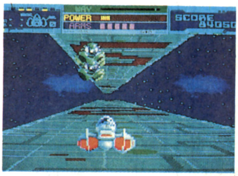
左へ行くとハイパーウェイ，右は通常の道です。早く目的地に着きたい一心で，ここでは左の道を選びましょう。左の道は，モノリスが9枚，右はメテオ，ファイヤー，モノリスの複合なので右のほうがクリアはむずかしくなっています。



◀バリアをつけて左のハイパー・ウェイを選ぶ

CAMMAND 2
中継地点近し！

通常の広いウェイにもどると後方からソーサー(紫)が4機出現します。この直後にフロッグが登場し，コマンド2が終了します。



◀下の数字は2。中継点はすぐそこだ！

◀いやなフロッグ登場

◀おつかれ～

COMMAND 3

この面の後半のフローターは，旧4面のTULLETを思わせます。全滅はかなりきびしい！

このコマンドでもFIREは出現しますが，前面(コマンド2)でFIREをさけた人も，今回は絶対に通らなくてはいけません。しかも，敵の攻撃の中をです！

ジェミニも登場します。コマンド1～3の3回ともジェミニを全滅できる人はまずいないでしょう。

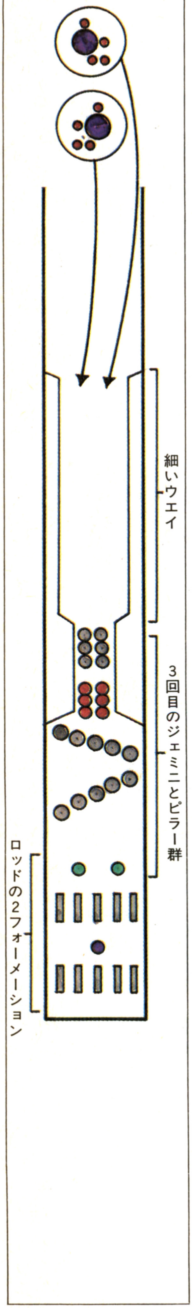
◀さあコマンドもいよいよ中盤

ロッドの2フォーメーション

最初から，ロッドがひし形のフォーメーションを組んできます。中央には上下に2個のフローター(紫)が向こうがわに配置されています。

つぎにハート形(これはWORLD3 STEP1のフォーメーションだな！ おっと，ちがったゲームか。知るわけ

《MAP 7》
IIのCOMMAND
3の全体マップ



ないな…）向こうにはやはりフローター(緑)が2個左右に見えます。

◀まず1番目のロッド

◀2番目のロッド

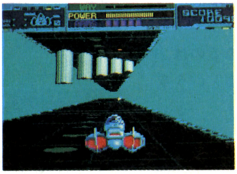
3回目のジェミニそしてピラー群

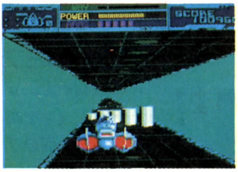
ジェミニが9個あります。分裂すると18個となります。ジェミニは，分裂後の体当たりに注意しましょう。

ジェミニを無事に通過するとピラーが2回待ちかまえています。5本ずつ鉄きんのようにならんでいます。

1回目は右下に，2回目は左上に回避しましょう。あぶないと思ったらナパーム弾を使いましょう。今度のナパーム弾は何にでも使えます。たとえピラーですらOKです。

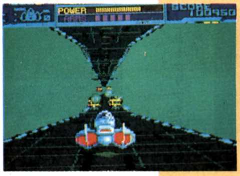
◀ジェミニが分裂する




◀思わず美しい！と見とれてしまうピラー

細いウェイの敵たち

細い道に入ります。まず，フローター(赤)×6個(2個ずつ3列に)，そして中央にモノリス4枚。つぎにピラーが2本×3組です。



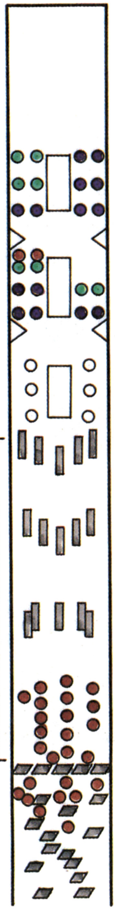
◀細いウェイの敵や障害物

FIREとの複合攻撃

ピラーを抜けるとそこはＦＩＲＥと穴から出現する空中物キャラクターの出現です。穴からは3回にわたって2機ずつ出現し，

①ソーサー×2機(紫)
②ソーサーとパラボラ各1機(紫)
③パラボラ×2機(赤)

です。


ロッドとザコ

◀空中物が穴から3回出現します

道がさらに細くなりはじめたころ，バトルシップの登場です。砲台（回転する）がねらいにくいですね。

◀バトルシップの登場

障害物とフェイク

◀モノリス。メテオ群が行く手をはばみます

モノリス，メテオ群をスイスイとかわします。

モノリスが5枚ある地点以降，フェイクがひんぱんに出現します。

◀モノリスの5枚地点

◀フェイクがメテオから出現します

ロッド＆ザコ

この地帯を抜けると，ロッドとザコの複合攻撃です。

最後は，ロッドとシンプレトン(青) 2×2機＋グリーンホーン(赤) 2×2機の複合攻撃です。

◀ロッドとザコとの混合攻撃だ

鬼のフローター

このロッドとザコの複合攻撃が終わると，いよいよ鬼の3連続分岐です。この分岐には，大量のフローターが狭い場所にぎっしりと，しかも緑あるいは紫色で強そうです。

第一分岐点を右へ走行すると，最後のフローターの後方にはメテオが1個かくれているので要注意。

第2分岐点の入口を入ると，フローターが大量出現します。

左へ行くと最後にメテオが2個かくれています。

第3分岐点ですが，入口はせばまっています。

◀第1分岐点

◀第2分岐点

右へ行くと，メテオが最後に2個出現します。

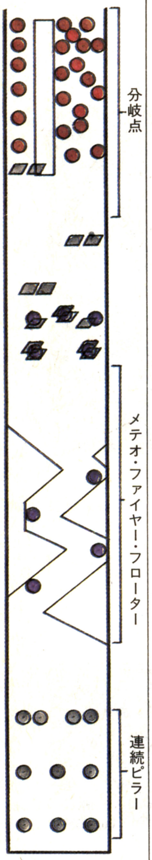
第3分岐点の手前です。入口は狭いぞ。

◀第3分岐点の手前です。入口は狭いぞ

バトル・シップ登場

◀バトルシップ登場！

《MAP 8》
サンダーセプター
IIのCOMMAND
4の全体マップ



◀これでコマンド3が終了です

いよいよバトル・シップ登場です。もう中継点も近いです。あっ，中継点につきました。

COMMAND 4

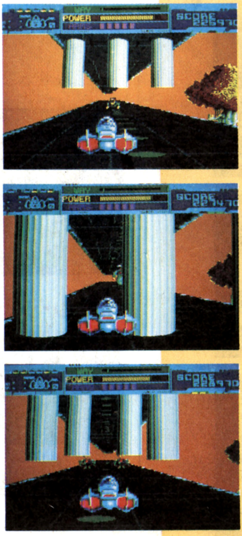
このコマンドはさすがに後半の面だけあってたいへんむずかしい面です。

最初からピラーのすきま1本分の間を3回も通らなければならず，プレイヤーのコントロール技術が要求されます。さらに細い道があり，火山地帯(FIRE)もありますし，モノリスから出現するプレミアムもあります。

あと忘れてはいけないのは，緑色の弾を鬼のようにだすブロード・キャスターがいることです！ これだけ緑色の弾を撃たれて，まったく得点にならないとはツライゾ！

◀いよいよLIEUTENANTの後半だ！

3連続ピラー


◀ピラーの動きを示す写真を3枚，順にならべます

ピラーを3群通らなければいけません。すき間は自機1機分だけです。そして，穴から空中物が(1，1，2)の計4機登場します。無事にピラーを越しても，後方から，ブロード・キャスターが登場してきます(赤2，紫2)。

メテオ，ファイヤー，フローターの複合

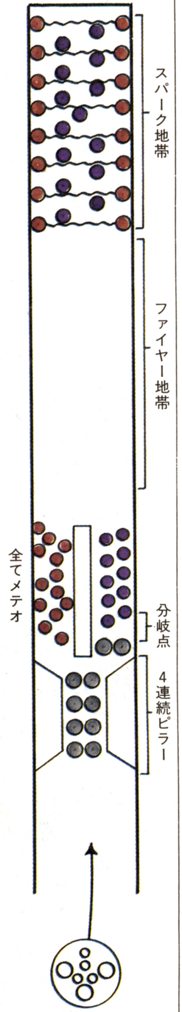
曲がりくねった道のブロード・キャスターを追っていると，道はしだいに狭くなってきます。そこでメテオ群＋ファイヤーとフローター(紫×4)の複合攻撃です！ はじめて通った人が何かに必ずぶつかるのがここです。

◀ブロード・キャスター出現

◀まがりくねったむずかしい道だ

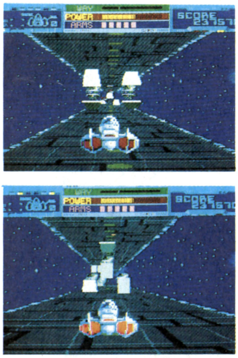
モノリスにかくれたフローター

細い道からもとの広さのフィールド



にもどるとモノリス4枚とフローター(紫)×2個が待ちかまえています。

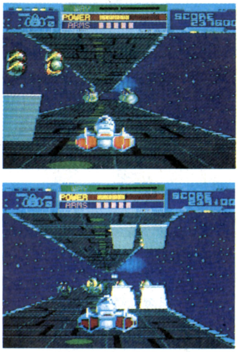
つぎは，モノリス6枚とフローター(紫)×3個です。これらをすべて撃ちに行くには，かなりの勇気が必要。


◀モノリスのかげには紫色のフローターがかくれている

モノリス(プレミアム付)と穴から出現する空中物

つぎは，モノリス（4枚）とプレミアム(4機)＋ソーサー(紫)×2機の複合攻撃です。ソーサーは，穴から出現します。

続いてモノリス（4枚）とその後方からプレミアム（4機）＋穴からパラボラ(紫)×2機の複合攻撃があり，その先は分岐点になっています。


◀下からはソーサーが浮きあがり，モノリスからはプレミアムが出現

分岐点1

分岐点では，地面の白いハイパー・ウェイを通過します(左側)。

右へ行くと四つの赤いフローターとメテオが待っています。

左ではモノリス（4枚）の後方に，プレミアムが4機かくれています。

ハイパー・ウェイは，狭いので，メテオにぶつからないように，コントロール系を小きざみに上下しましょう。右のフローターから撃ってくる弾がしばしばサンダーセプターの走行をじゃまします。

◀ここのモノリスにもプレミアムが出現

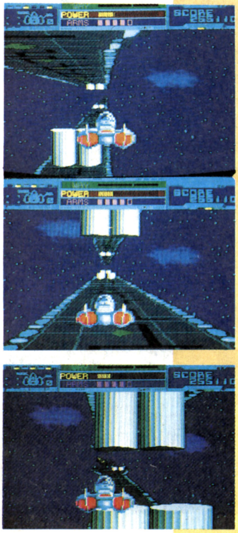
分岐点を抜けるとバトルシップ登場です（ソドム(赤)×3機，オマケ1×4機(紫×3，緑×1))。

◀ハイパー・ウェイは高速だ

◀バトルシップ出現。まん中をねらえ

4連続ピラー

広いウェイにでたと思ったとたんにいきなり狭くなり，ピラーを4回通過しなければなりません。


◀4連続ピラーを順に示す

分岐点2

4連続ピラーを抜けるとまた分岐点ですが，ここはひとくせありそうです。右のピラーは全部閉じてしまいますから，右へ行くときは，ナパーム弾を使います。

◀ここの分岐点は右へ行け

そのまま進むとスキャブ(紫2×5)の山！　点数がかせげます。

それにくらべて左の道は，メテオだらけ。ナパーム弾一発が生きました！

◀グワッ！TULLETの山だ！

いよいよ分岐点も終わりですが，何やら向こうのフィールドにはファイヤーがふきあがっています。

◀アッチッチ！火山地帯だぞー

ファイヤー地帯

ファイヤーをくぐり抜けながら，後方から出現するチェイサー(緑)4機をかわしましょう。

ホッとしたところにバトルシップの登場です（ゴモラ(紫)×1機，オマケ(緑)×4機)。

まわりの砲台はかたいし，ファイヤーの中なので割とつらいところです。

◀チェイサー出現！

◀バトルシップ出現！

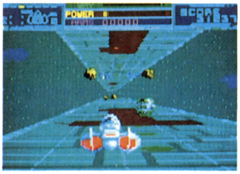
スパーク地帯そして中継点へ

ここからしばらく，メテオ＋スパークが８本（スパーク16個）続きます。その間のフローター（紫）は14個です。

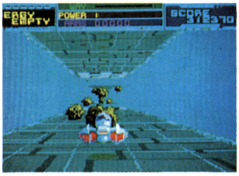
地面の数字も１を示し，ゴールも間近です。

そして，中継点にすいこまれます。勝手にメテオにぶつかりますが，ミスにはなりません(10pts入ります)。

◀スパーク地帯はくぐりぬけろ



◀中継点まで今一歩



◀ここではメテオにぶつかっても平気だよ

COMMAND 5

このCOMMANDは，敵キャラクターよりも障害物の多い面です。さらに，細い道が何回もくねくねまがっていて，ＩのCOMMAND３を思い出させます。中盤のメテオ地帯では，ＩのCOMMAND２を少しむずかしくするために，フローターを置いた……という感じですね。

最後のメテオ地帯の手前でバリア・カプセルを受け取ることになるのですが，バリアを受け取ると先が見えにくくなります。しかし，後方からブロード・キャスターがきますし，バリアなしで抜けようとするとメテオと弾のあらしの中を飛行しなければなりません。

このへんもＩのCOMMAND３のおもかげを残しているようです。さすがはゴールの一歩手前の面といった感じですね。

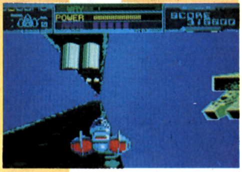
細い道の障害物

いやー，すっごい。いくつもくねくねまがった細い道の中に，11個もトラップがあるのです。

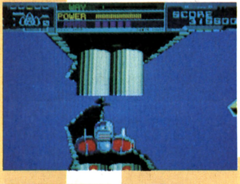
最初の①～③は，トラップ。続いては，ピラーのトラップ④～⑥ですが，３層とも，その下にはＦＩＲＥが待ちかまえています。

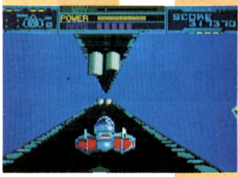
つぎがピラーの５連続トラップです(⑦～⑪)。

◀モノリスのトラップ群



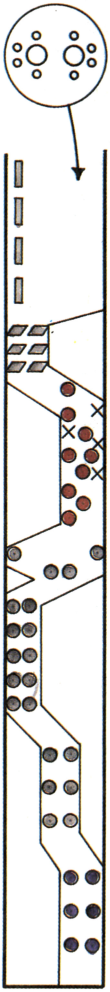
▶トラップ

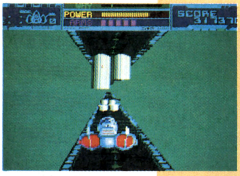


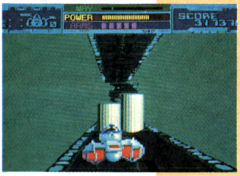


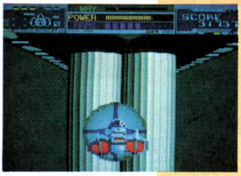
◀ピラーの５連続トラップ

《MAP 9》
いよいよ残すコマンドもわずか。階級はCAPTAINだ







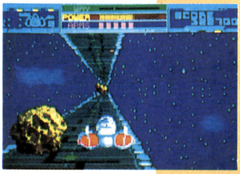


◀ナパーム・ボムでピラーを破壊

メテオ地帯へ

つぎに広い道に入り，４本のピラーの物かげから紫色の空中物ソーサーが４機出現します。

◀このピラーから空中物が出現する



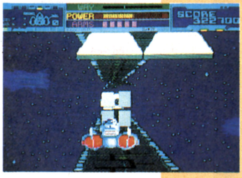
◀細いメテオ地帯を通過

しばらくはメテオが続きます。しかも，４か所からＦＩＲＥが出現してきます。うまくよけるか，上部を通るかは，プレイヤーの判断するところでしょう。

3連続モノリス・トラップ

メテオを抜けると３連続のモノリス・トラップです。ここは素直に最後のモノリスの一つをナパーム弾で撃つのがよいでしょう。

◀モノリスのトラップ

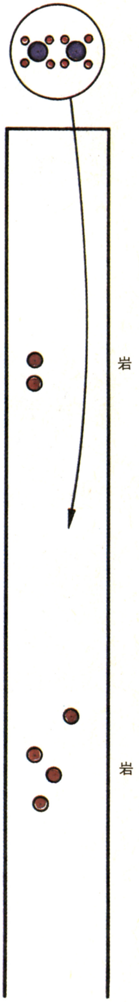


ロッド地帯，そしてバトルシップ登場

ここを無事抜けると，ロッド地帯です。ロッドといってもただのロッドではなく，ＦＩＲＥ及び，穴から空中物が出現します（ソーサー(紫)×１機，パラボラ(紫)×２機)。

このトラップを抜けるやいなや，バトルシップが登場します。まったく息の抜けないバトリングです。

◀ロッド地帯からいきなり空中物が出現。手ごわいぞ



◀バトルシップ登場！

メテオ地帯

しばらく，メテオ地帯となります。ここの地帯で出現するフローター(紫)は全部で九つ。メテオからは例によって，フェイクが登場します。

◀メテオ地帯にフローターが浮かんでいる

バトル・シップ登場

メテオ地帯終了。おつかれさま。と言いたいところですが，息もつかせずに，バトルシップが登場します（ゴモラ(紫)×2機＋オマケ2(赤)×8機)。

◀バトルシップが再出現

メテオ地帯とブロード・キャスター

白いサンダーセプターが，つぎのメテオ地帯の手前でバリア・カプセルを補給します。しかし，このバリア，先がまったく見えないじゃないか。

後方からブロード・キャスター(緑)×4機が緑色の弾を撃ちながら，追いこしていきます。もうフィールドは，弾とメテオ，バリアで視界0。

◀バリアをはったが、前が見えないよっ！

◀モーレツ！まわりも見えない！

◀やっとの思いでCOMMAND5終了

COMMAND 6

このCOMMANDは，オール・グリーン面と呼ばれるだけあって，ほとんどの敵が緑色で，サンダーセプターの通過を待機しています。かたい上に強い！　並ではありません。さすがに最終面だけのことはあります。

途中のピラー群だけでなく，まさに敵の最終防衛ラインという気がします。

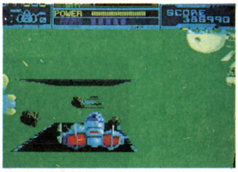
最後のピラー2層は，ナパーム弾の使用なくしては抜けられません。そのあとを待ちかまえるものは…。

そうです。バトルシップです。オール・グリーンでかたい！　あっ，エネルギーが，まさに緊張の一瞬ですね。

ゲーム・クリア時の快感は，まさにやりとげた。そんな気がします。快よいクリア・サウンドと共に…。

壮絶な空中バトリング

最初っからメテオ群です。道はいくつか切れていますが，ただの景色だと思ってください。

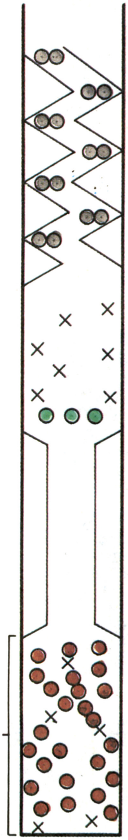


◀メテオ群。何やら地面が切れてるぞ

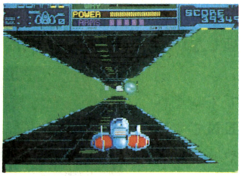
下からはFIREが。メテオからはフェイクが出現。後方からは，チェイサー(緑)×5機が出現して，行く手をはばみます。このチェイサーの弾がよく自機にするどく当たりますので，小きざみによけなければなりません。

この地帯を抜けると，上にはモノリスが飛んでいます。

《MAP 10》
COMMAND 6の
全体マップ



×はファイヤー



◀細い道に入ります。上にはモノリスが

後方からの地上砲台

ここからはじめてTULLET（スキャブ）が背後から移動しながら攻撃します。このキャラが動くとは…。なお，スキャブ（紫×2，緑×4の計6個）は自機と反対方向に出現します。体当たりにも注意しよう。

◀スキャブが移動中

◀フローターが壁を作っている

フローターの壁とFIRE地帯

この細い道を抜けると，フローター7機の出現と同時に道も広くなります。フローターはALL GREEN！

しばらくFIREが続きます。しかも後方からはブロード・キャスター（紫）×4機が出現。ホバーしながらの緑色の煙膜状の弾を発射し，FIREと共に通り道をふさいでいきます。

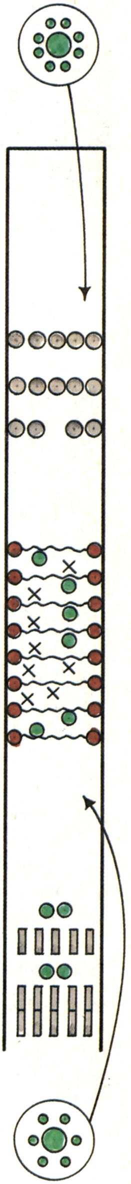
◀ブロード・キャスター登場

7連続ピラー

ここからピラーが7層です。7層の順に写真で示します。道がジグザグにまがっていてうごきにくいので注意！

ピラーを抜けたからと言って油断はできません。穴からパラボラ（緑）が3機出現します。

◀ALL ABOUT 7連続ピラー



◀ピラーをぬけてもまだ強い敵が……

ロッド地帯とバトルシップ

ロッドを2層こえます。ロッドの向こうには，フローターが各2個(緑)ずつ計四つ待機しています。

ロッドをこえると地面の穴からソーサー(緑)が2機出現します。

◀ロッドとフローター。中央のフローターを狙え

◀地面の穴からソーサー出現

すぐに後方からブロード・キャスター(緑)の登場です。早く処理しないとバトルシップがせまる!!

バトルシップもかたそうです。それもそのはずALL GREENです。ナパーム弾を用いて上手にやっつけましょう（ストッパー(緑)×1機＋オマケ1×6機)。

◀ブロード・キャスターとバトルシップの登場だ

スパーク地帯

ここからスパーク地帯に入ります。

スパークは全部で8本。浮遊しているフローターは6個，ALL GREENです。ここにはFIREもあがっています。

ここを抜けるとゴールも近い！

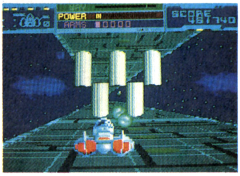
◀スパークにひっかからないように。最終電磁バリア地帯だ

後方空中物と最後のとりで

スパーク地帯を抜けると，しばらく何もないと思うやいなや，後方からゲイルとチェイサー(緑)が各2機ずつきます。

これらの空中物を追いながら，向こうにはピラーが見えます。ここは中央しか通れません。

そして，ピラーの2層目と3層目です。この両方はすべて閉じてしまいます。ナパーム弾を使うしか手はありません。3層目のピラーの向こうにはバトルシップが待っています。



◀このピラーはすべて閉じてしまう。ナパーム・ボムを使うしかない

最後のバトルシップ

か，かたい！ 何というかたさだ。このバトルシップ，並じゃない（ディフェンダー(緑)×1＋オマケ(緑)×8)。さすが最後の敵です。

エネルギーも少ない！ 急げ！ ジムリッター！

◀かたい！護衛すらかたい

◀エナジー・エンプティ

◀サウンドがすごくいい

源平討魔伝®

げんぺいとうまでん

とうとうビデオゲームも，ここまできました。今まで表現しにくかった日本の美を忠実に再現していて，またそれだけではなく，ゲーム内容も高度にしあがっています。

ち密なグラフィックと，今まで使用されることのなかった３重スクロールという技法，そして，刻々と変化する空と月など，驚異としか言いようがないほど，すばらしいできばえです。

さらにサウンド面から言えば，まず，今はやりのＦＭ音源を用いて日本の古き音色を再現しており，一度聴いた者をとりこにしてしまうほどです。音の面では，これだけではなく，数多くのボイスを使ってゲームに臨場感を与えています。

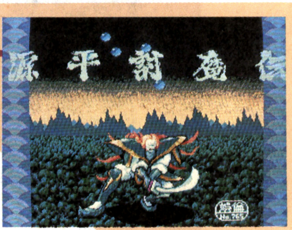
発売年月：1987年１月。

ストーリー

平家復讐絵巻

一一九二年、闇は来たれり、
闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。
天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清といふ。景清、ぷれいやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。
安駄婆はいふ。
諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器の他に、正しい心が必要じゃ。ひたすらに信心を忘れなさるな。よいな、信心じゃぞ……

ゲーム内容



ゲームは，地獄からはじまって，国々へコマを進めて行き，最終的には，源頼朝のいる「鎌倉」へ行って，頼朝を倒します。しかし，頼朝を倒すためには，三種の神器が必要です。国々で集めましょう。

鎌倉へ行くまでには，さまざまな国を通過しなくてはなりません。そこには，魔物や義経，弁慶などがいて，景清の進行を妨げます。

一つの国をクリアするためには，最初に，左から景清が出現し，右へ右へと進み，一番右側にある鳥居をくぐると，その国はクリアとなります。そして，新たに次の国が出現します。

◀どの鳥居に入るかが，ゲームの分かれ道

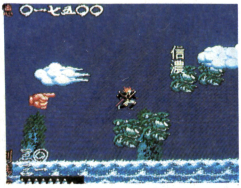
鳥居は，一つだけとはかぎりません。二つ，三つ，あるいはそれ以上ある場合があります。別の鳥居に入ると別の国へ行けるかもしれないし，同じ国へ行けるかもしれません。行き先は，マップのところに示しました。

主人公の景清は，命あるかぎり（ロウソクの光が消えないかぎり）プレイが可能ですが，命がなくなると，消滅してしまいます。

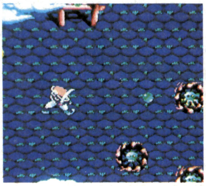
剣　は，「剣」という数値で示します。○○から九九までで，これの大小によって，剣の威力がちがいます。

銭は，「銭」という数値で示します。銭があると，国々においてある剣や米俵などを買うことができます（他の使い道もある）。

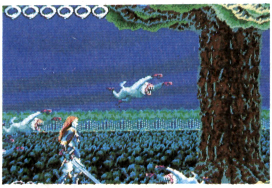
各種アイテムも多く，アイテムについては，「アイテム」の項を参照してください。



◀これが横モード



◀平面モードの画面



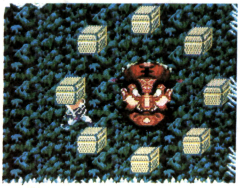
▲BIGモードの画面

国々によって「景清」の出現パターンがちがい，これをモードのちがいと呼びます。

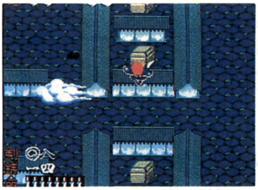
モードには「横モード」，「平面モード」，「BIGモード」の３種類があります。

横モードでは，落とし穴がある場合（地面のない，あるいは海）があり，ここに落ちると，黄泉の国へ行きます。黄泉の国での最後の「生死のつづら」で「生」を当てれば，京都以前なら，もとの国へ，京都以後なら京都へもどります。

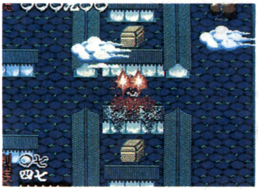
◀「ア〜ッ！黄泉の国へ落下！」



◀生死のつづらで復活もできる



◀ここは飛び越せる



◀壊せるところもある

平面モードでは，上下がつながっていて，障害物のないかぎりループしてしまいます。また，障害物の中には，壊せるものや，ジャンプでとび越せるものなどもあります。

ＢＩＧモードでは，必ず親玉(義経，弁慶，琵琶法師等）が出現します。この親玉の命は，右下のろうそくで表示されます。

▲ビッグ・キャラの生命力を示すロウソク

このゲームは，継続プレイができて，安駄婆が「つづけなさるかね」との表示中，ゲームを開始すると，続いてプレイできます。ただし，京都以降で終わったものについては，京都からのスタートになります。

国々には，今説明した三つのモード以外にも，鳥居に入る場所によって，「ＢＯＮＵＳ　ＳＴＡＧＥ」や「だじゃれ国」へ行くこともできます。

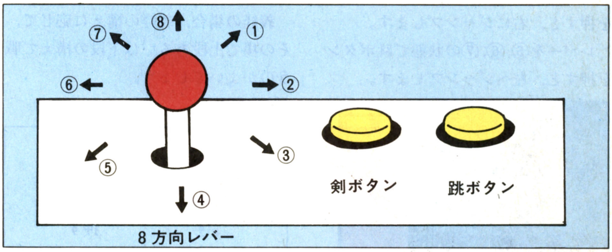
▲コンティニュー・プレイも可能

操作方法

主人公の景清は，**第１図**のように，８方向レバーとボタン二つ(剣ボタン，跳ボタン）を用いて操作します。

レバーと二つのボタンを用いることによって，さまざまな操作が可能となります。

《第１図》　コントロール・パネル

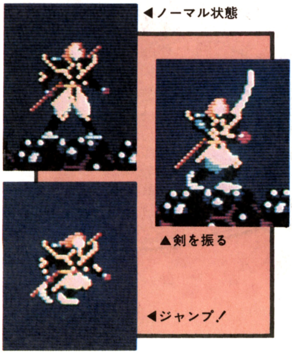


１.横モードの場合

主に使用するのは，左右の２方向レバーだけです（レバーを下にさげるとしゃがみます)。

どんな状態（レバーの）でも，剣ボタンを押すと剣が振られます。

右方向へジャンプしたいときは，レバーを①,②,③のどれかに入れておいて，跳ボタンを押します。



◀ノーマル状態

▲剣を振る

◀ジャンプ！

左方向へジャンプしたいときは，レバーを⑤,⑥,⑦のどれかに入れておいて，跳ボタンを押します。

その場ジャンプをしたいときは，⑧またはニュートラルの状態にレバーを置き跳ボタンを押します。

複合的な操作として，ジャンプ中に剣ボタンを押すと，ジャンプ中に剣を振ることができます。

２.平面モードの場合

剣ボタンを押すと剣が振られ，跳ボタンを押すとジャンプできます。

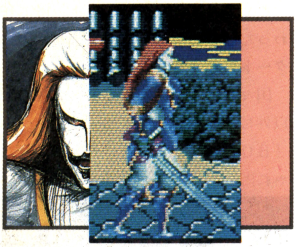
壊すことのできる壁などは，このボタンを使って飛び越すことができます。あるいは，一つの国に長時間ねばっていると上空に出現する鳥を，跳ボタンと剣ボタンを用いて切ることができます。

その他のフィールドでもジャンプ可能ですが，ゲーム・プレイ上あまり関係ありません。

◀▼平面モードの剣振り

３.BIGモードの場合

キャラクターが大きい分，いろいろな操作が可能です。ここでは，ごく基本的なものにとどめておきます。



ⓐ操作の基本

■レバー

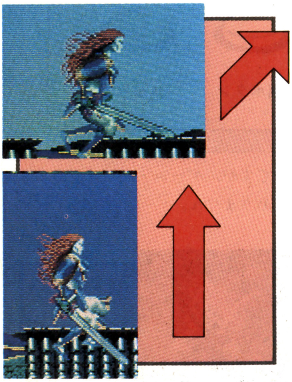
ほぼ横モードの場合とレバーの操作系は同様です。レバーを①，②方向に動かすと右へ，⑥，⑦方向に動かすと左へ進みます。レバーを③,④,⑤方向に動かすとしゃがみます。

■跳ボタン

レバーをニュートラルの状態で，あるいは④，⑧方向にレバーを入れ，跳ボタンを押すと，その場ジャンプをします。

レバーを①,②,③の状態で跳ボタンを押すと，右にジャンプします。

レバーを⑤,⑥,⑦の状態で跳ボタンを押すと，左へジャンプします。

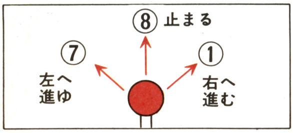


▲ジャンプしたり，障害物を切ることもできる

■剣ボタン

レバーを上方向（①,⑦,⑧）に入れて押すと，上段から剣を振ります（第2図)。レバーをその他の状態にすると剣は下段から振りあげます。

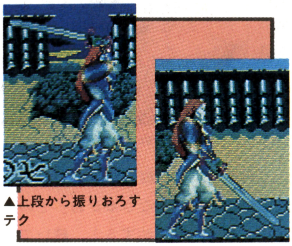
《第2図》



ⓑ複合テクニック

■ザコの処理のしかた

剣は上段の構えのほうがダメージを受けずに敵を切ることができますので，虎や人魂などの脇役的なキャラクターは，上段の構え（レバーを①,⑦,⑧の状態にする）で進みながら切っていきます。



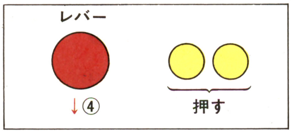
▲上段から振りおろすテク

■弁慶や義経などの処理

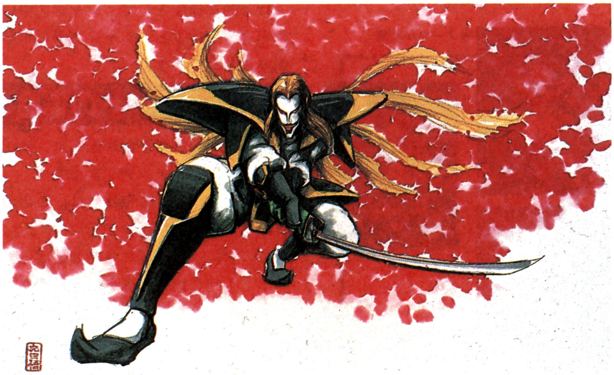
かたいもの（刀や鉄球，ひじ受け）等にふれないようにして，弁慶や義経の体にダメージをなるべく長時間にわたって与えることが戦うコツです。

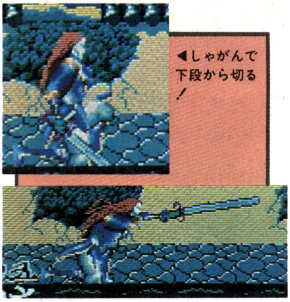
義経の場合，義経の構えに応じて，その場で上段あるいは下段の構えで戦うのがよいでしょう。

《第3図》

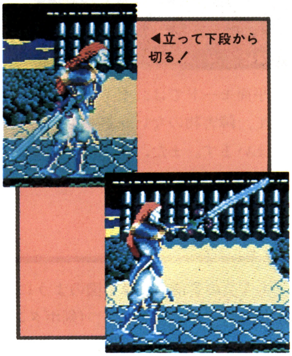


弁慶の場合は上段や下段の構えを駆使するのもよいですが，その場にしゃがんで（レバー④）跳ボタンと剣ボタンを同時に押すとかなりのダメージを与えることができます(第3図)。





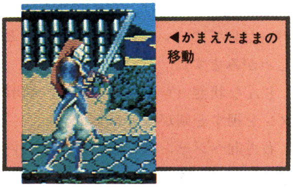
◀しゃがんで下段から切る！



◀立って下段から切る！

■その他のおもしろい操作方法

跳ボタンと剣ボタンを同時に押したまま，左あるいは右にかまえたまま，レバーを動かすと，その向きに動きます（まったく役に立ちませんが……)。

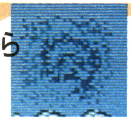


◀かまえたままの移動

キャラクター紹介

I BIGモード

1 ジェネレーターから出現するもの



①猿

(100Pts銭)

②かえる

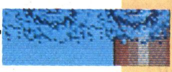
(100Pts,毒キノコ)

ジェネレータは
200Pts命二/十

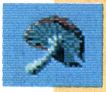
③蛾

100Pts命二/十

④毒キノコ

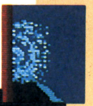


ジェネレーターから降ってきます。
ジェネレータは100Pts
命二/十



⑤骸　骨

伯耆で出現します。
切ると青に変化します。



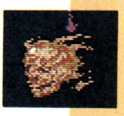
⑥イナズマ

ジェネレータからイナズマを落とします。
ジェネレータは
100Pts命二/十

2 その他のキャラクター

①人　魂

100Pts

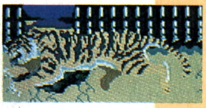


②般　若

(100Pts,剣一)

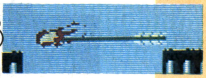
③虎

(200Pts,
銭一)



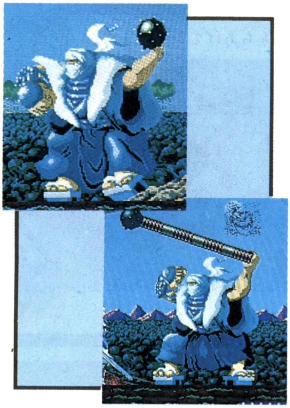
④矢

(200Pts銭一)



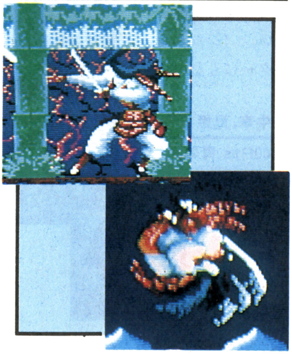
3 ボスキャラクター

①弁慶(1400Pts,剣五)



このキャラクターには2タイプあって，鉄球を投げつけるもの(A)，と鉄棒を振り回すもの(B)があります。

②義経(1400Pts,剣五)



このキャラクターには2タイプあって，短剣を投げつけるもの(A)，と高速空中回転するもの(B)があります。

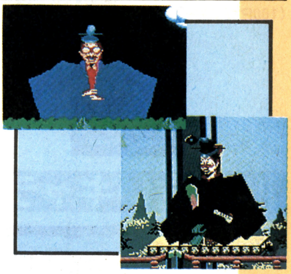
③琵琶法師(殺害不能)

琵琶を奏でながら「かえる」と「うさぎ」を投げてきます。
切ると毒キノコに変わります。

④骸　骨(0Pts)

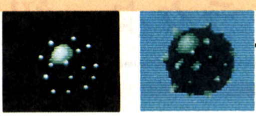
一気に切ると青色（ろうそく）の玉が出現することがあります。

⑤頼朝



鎌倉にいますが，いくつかの国で出現することもあります（頼朝の亡霊)。三種の神器がないと絶対に倒せません。三種の神器があると，3段階に変化します。

障害物4



①鉄球

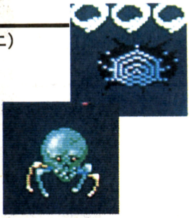
ふり子のように動くものと，タテに振動するものとがあります。

平面及び横モード(スモール・モード)

ジェネレーターから出現するもの

①骸骨くも

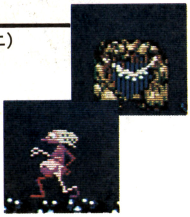
(100Pts,青二)
(100Pts,緑)



②餓　鬼

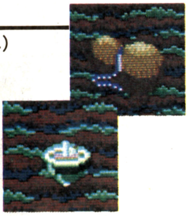
(100Pts,青二)
(100Pts)

ものすごい勢いで景清をおしてくる。



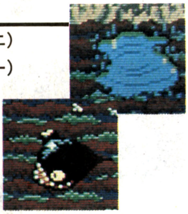
③独　楽

(100Pts青二)
(0Pts)



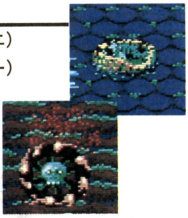
④ナマズ

(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)



⑤地獄車

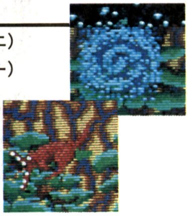
(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)



⑥狼

(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)

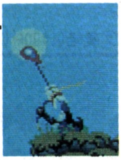
ジェネレーターから出現しないこともあります。ゴンゴンなきながら景清を追ってきます。



⑦矢

(0Pts)

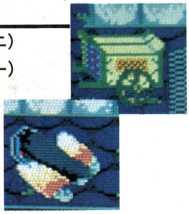
出現する矢に徳はない。(ジェネレーターにもない)



⑧牛車，鬼姫

(100Pts,青二)
(100Pts,緑一)

京都で出現します。「イヤーン」とか必殺の「ギャー」とか言ってやられます。



⑨エイリアン

(1000Pts,青二)
(1000Pts,緑三)

かわいい！歯を出してるところがやたらおかしい。

⑩蛾

(100Pts,青二)
(100Pts,)

ジェネレータから出現しないこともあります。景清をつまんで空にもちあげてしまいます。

III 大きいキャラクター

①風神

(500Pts,緑五)

強力な「風」という文字をふきつけてきます。口の形がやたらバカうけしています。

②雷神

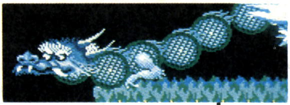
(500Pts,緑五)

カミナリをおとすと，空の色もフラッシュします。

③魔神

(1000Pts,青七)

衝撃波があれば，胸でいちコロ。ないと苦労します。

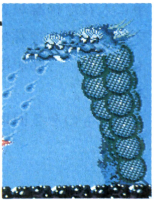


④竜

（1000Pts,紫三）

「命二」を持っています。空をかけまわりながら攻撃し，死ぬと紫の玉を落とします。

⑤三首竜



信濃で登場します。首を時々おろしてきます。（首が弱点）。夜になるとたぬきねいりをしてしまうちょっととんでもない（かわいい）ヤツです。口からは火を吐きます。また，草薙剣を守っています。

⑪お釈迦様

BONUS STAGEで出現します。慈愛にあふれ，景清の疲れた体をいやし，剣力などを強化してくれます。

閻魔大王

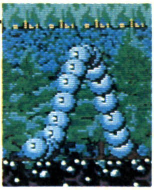
彼が黄泉の国で景清の生死を決めます。

⑬大独楽

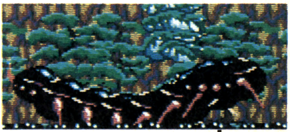
（500Pts,緑十）

長門で出現します。衝撃波なしでは破壊できません。

⑭尺取虫



体を上下にくねらせながら移動します。倒せません。



⑤大百足

（1000Pts,毒キノコ）

衝撃波なしでは倒せません。倒すと毒キノコに変わります。BIG MODEでも出現します。半分しか倒せない時もある。

⑨地　蔵

十銭を徳五〇〇にかえます。

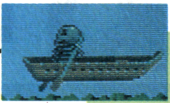
Ⅳ その他のキャラクター

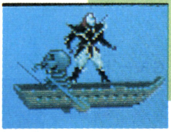
①槍骸骨

（100Pts,緑一）

ヤリで景清をどついてくる。

②骸　骨（船）

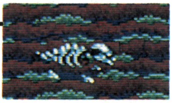




（100Pts,紫一）

船に乗って空中を移動します。景清が下にいると釣鐘を投げるときがあります。船に乗ってもダメージをくらいません。

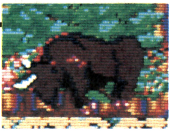
③骨　犬



（100Pts）

左右に横断します。

④火　牛



（100Pts,青三）

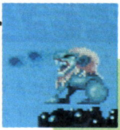
右から左に突進してきます。

⑤地潜り公家

（100Pts,緑五）

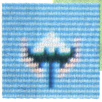
頭だけだし，剣をつきさしてきます。

⑥狛　犬



（500Pts）

口から火を吐いてきます。かたいので通常剣力を失いがちです。倒すと「ホブリン」，「スポーツカー」「スペシャル・フラッグ」「ギャラクシアン」を出し，取ると徳が増えます。



⑦トンビ

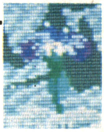
（500Pts,緑三）

⑧魂喰眼

（100Pts,緑一）

武蔵の最初に登場します。

菖　蒲



「愛」となります。

障害物

動く小島

トラップとしてジャンプ力がためされます。

永久パターン防止キャラクター

一定時間後，安駄婆の「気をつけなされ」と共に出現します。

500Pts銭三

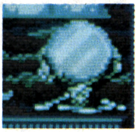
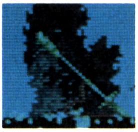
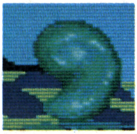
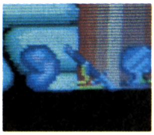
100Pts銭三

500Pts銭三

要石

アイテム

1.三種の神器

頼朝を倒すためには，たとえ一つたりとも欠けてはいけない重要なアイテムです。これがなければ頼朝を倒すことは不可能で。逆にこれがあれば，誰でも必ず頼朝を倒せます。

三種の神器は，全部で言葉の通りに3種類あって，「八咫鏡(やたのかがみ)」と「草薙剣(くさなぎのつるぎ)」と「八坂瓊曲玉(やさかのまがたま)」です。それぞれの神器について，説明しましょう。

「鏡」は，越前と越中のどちらかで手に入れることができます。このアイテムを手に入れると，カミナリなどの特殊な攻撃から身を守れるという効果があります。

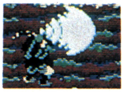
「草薙剣」は，信濃でしか手に入れることはできません。しかも三つ首の竜が，この草薙剣を守っています。これを手に入れると，ＢＩＧモード時に剣が白くフラッシュするとともに，どんなに固いものを切っても剣力が下がらないというききめがあります。

「曲玉」は，播磨あるいは，伊勢のどちらかの国で手に入れることができますが，伊勢のほうが手に入れにくいようです。これを手に入れると毒キノコの毒の作用を受けないという効果があります。

三種の神器を手に入れると，右下に手に入れた神器が表示されます。継続プレイの際，神器がキープされるときもあるし，一部が消えてしまうときもあります。

同じものを2回取っても意味はありません。

2.衝撃波，旋風剣アイテム(500Pts)

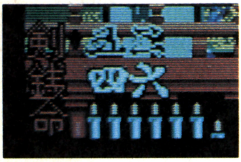


衝撃波アイテム（横および平面モードにて）を拾うと，一定回数衝撃波を使用することができます。衝撃波を使って飛んでくるかなめ石や大ゴマや魔神など普段切ることのできない敵やアイテムを一撃で倒すことができます。もちろん切ることのできる敵もまとめて一撃で倒せます。

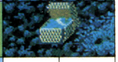
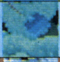
旋風剣アイテムを取ると「必殺!!旋風剣！いゃ ～ あ!!!」と景清がさけび，一定時間手が時計回りに高速回転し，攻撃力が増します。

3.剣，銭，命

剣，銭，命についての数値は，左下に表示されます。初期値は剣〇七，銭〇〇，命，ろうそく5本です。継続プレイの際には，銭のみ前のプレイの値が保存され，剣，命は，初期値にもどされます。



《第1表》

	ＢＩＧモード					つづら	
剣力をあげる玉							
銭をためる玉							
命を増やす玉							
命のキャパシティーをあげる玉							

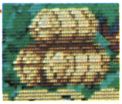
ⓐ剣

かたいものを切ると，剣力がDOWNします。剣〇〇では，剣が折れまがってしまいます。剣力をあげるためには，つぎのような玉を取るか（**第1表**を参照のこと）国々に落ちている剣を拾います。剣は，十銭持っていれば，剣力が三増えます。お金がないと剣を取ることができません。なお剣力は九九以上あがることはありません。

先に述べたように，草薙剣を持っていると剣力がさがりません。

つづらは，剣をひと振りすることによってあけられ，触れることによって中身を取ることができます。

ⓑ銭



銭を増やすには，**第1表**のアイテムを取ります。途中，地蔵にさい銭をやると，十銭ずつ減り，徳を五〇〇ずつ増やすことができます。

黄泉の国で「地獄の沙汰も銭しだい」で命ごいをすると，銭がすべてなくなります。

(C)命

第1表のアイテムを取ると，取った分だけ命，あるいは命のキャパシティが増えます。

命のキャパシティは，初期値はロウソク5本分ですが，国々にある「ロウソク」を取ることによって，ロウソク1本分のキャパシティを満たし，なおかつロウソク(命)を満タンにすることができます。命のキャパシティは，ロウソク10本分まで増やせます。

黄泉の国へ落とされると，ロウソクのキャパシティが5本分となり，なおかつロウソクも減らされます。

ロウソク(命)は，4本以下で国をクリアすると，つぎの国では四本まで復活します。なお，ロウソク(命)がなくなると，景清は消滅してしまいます。

4.その他のアイテム

ときどき「菖蒲」が咲いているときがあります。これを取ると「愛」を与えられますが，ゲーム進行上の効果はまったくありません。しいてあげれば，プレイヤーの心がなごむ程度くらいでしょう。

狛犬を切ったり，燈籠を切ったりすると，いくつかのキャラクターをだすことができます。すべて赤いキャラクターで，取るとスペシャル・フラッグでも何でも徳が一〇〇〇増えます。

VOICEについて

ここでは，使用されてるVOICEの内，おもしろいものと，ROMには入っているが，使用されていないものなどを含めて紹介します。

1.安駄婆

「ありがたや」
「情けなや」
「お前の力は，そんなものか」
「見どころのあるやつじゃ」
「いま一歩じゃったの」
「先はながい」
「あとわずか」
「気をつけなされ」
「急ぐのじゃ」
「風前のともしび」
「諸行無常よのう」
「おろかもの」
「ひやっひやっひやっひやっひやっひやっ」
「行き止まりじゃ」

2.弁 慶

「ぶぁ～かめ」
「今に見ておれ」
「かたはら痛いわ」
「これで勝ったと思うなよ」
「ギュハハハハハハハ」

3.義 経

「ギョエー」「ギョエ」
「殺してしんぜよう」

4.びわ法師

「なむあみだぶ」(「つ」がない)

5.頼 朝

「ワハハハハハハハ」
「たわむれは終わりじゃ」
「まだ若いのう」
「敵ながらあっぱれ」
「わが魂は不滅じゃ」
「おろかものめ」

6.景 清

「諸行無常」

「必殺！旋風剣。いや～」
「ウワー」(黄泉へ落ちる)

7.ガイコツ

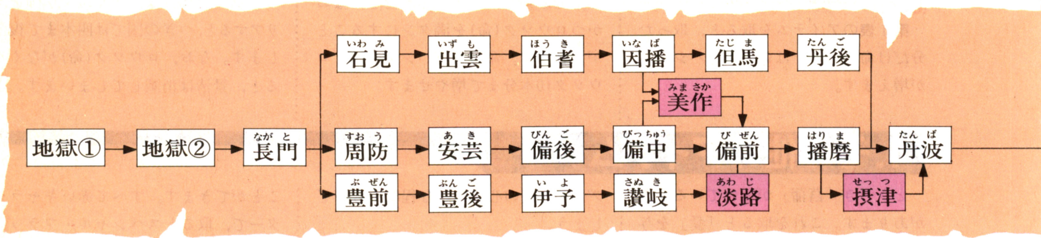
「色即是空」

8.鬼 姫

「キャー」
「いゃーん」
「だめ」

「放しませぬぞう」

国別攻略マップ



地　　獄　　1

最初の面の割には少しむずかしい。というのは，一つには，すべての数値が初期設定（たとえば，命がロウソク5本分とか）という理由と，最初から小型の要石が飛んでくること，そして，いろいろなキャラクターが登場してくるからです。

ここでアイテム類，とくに剣は必ず取ろう。また，衝撃波をうまく使ってください。鳥居は二つあり，両方とも地獄2へ行きます。まあ，最初から落とし穴がないだけましか。

<登場キャラクター，アイテム>
小要石1，大要石，船，骸骨，ジェネレータ（骸骨くも），ジェネレータ（餓鬼），衝撃波アイテム，剣，鳥居二つ

▲スタート！頼朝を倒すのも君次第です。まずは地獄からよみがえる

▲慣れないうちは，よけるのも一手。なお，要石を切ると，剣の数値が減る

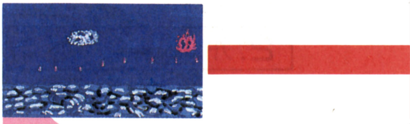
▲いきなり小型の要石が後方から飛んでくる。手前の衝撃波を使って倒そう

▲ジェネレータからは骸骨くもが。さらにやりを持った槍骸骨も攻めてくる。タイミングをあわせて一撃で倒せ

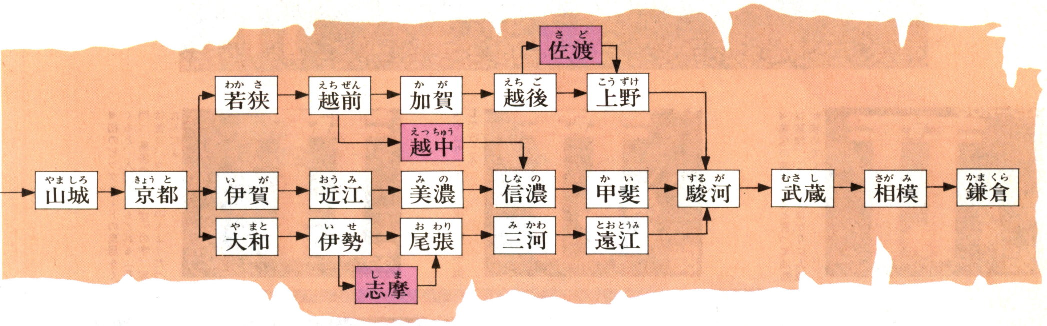
▲船が1隻登場

地　　獄　　2

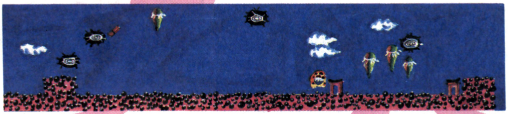
この面では，人魂と骸骨しか登場しません。人魂は，上段のかまえでサクサク切り抜けましょう。骸骨は，「色即是空」「空即是色」「色不異空」「空不異色」「一切皆苦」などいろいろとなえながら出現します。骸骨は，かたいので，剣力を減らさぬようにしましょう。一気に切ったとき，まれにロウソクの玉（青）が出現することがあります。



◀空はまっ暗。地面は骸骨の山。まさにとんでもない世界。かすんだ顔がぶきみに笑う。景清よ行くのだ！



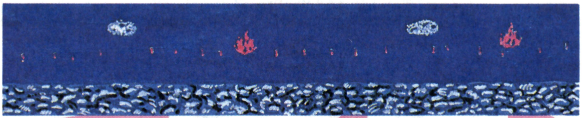
◀船からは景清の上を通過するときに釣鐘を落としてくることがある。要石は景清が近づくといきなり上下運動をするので注意が必要。こいつのダメージはロウソク1本と、大きい。

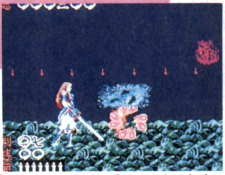


▲船に乗ってもダメージは受けない。これは後半の国で重要なテクニックとなる。写真は船を切って船が落とした紫色（剣一）の玉を出現させたところ

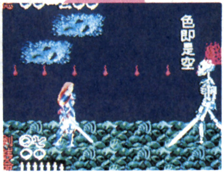
▲餓鬼のジェネレータに注意せよ…剣は十銭あると買える

▲餓鬼に押されて無理矢理鳥居へ。どっちの鳥居でも地獄（2）へ行く



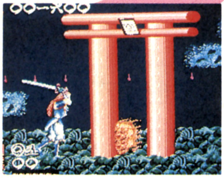


▲人魂がいくつもいくつも景清に向かって飛んできます。上段のかまえでタイミングを合わせてサクサクと切り進んで行け！



◀おっと！ここは通さぬぞと言わんばかりに「色即是空」と骸骨が出現してくる。これを倒さぬ限り、あの世からはもどれない

減らさぬように一気に倒そう。ときたま、青色の玉が出現することがある。残骸にふれると、「命」が減っていくぞ



◀鳥居の前だからと言って油断は禁物。ここぞとばかりに人魂が攻めてくる

◀やはりここも上段の構えで倒して行こう

◀初のビッグモードの鳥居をくぐると，人間界にもどれる（長門）。鳥居の上の「空」の字。実は昔はパックマンのもようだったんだよ

長　門

やっと地獄を抜け，人間界にあがってこれました。この国ですることは，最後に鳥居が三つあるので，どれかを選ぶこと。おすすめは一番下です。ちなみに上へ入ると石見ルート，中央に入ると周防ルート，下へ入ると豊前ルートとなります。

ゲーム・スタートからちょうど３国目で，横モード，BIGモード，平面モードの３種を体験したわけです。

あと，この国では，衝撃波アイテムが２個あります。使用回数が決まってますので大独楽に有効に使用してください。

つづらがいくつかありますが剣で開き，少したったあとで触れると取れます。早く取らないとつづらが…。あとの祭です。

この面で骨犬が左右に走行していますが，わりと，左右方向からのこちらの攻撃には弱いようです。

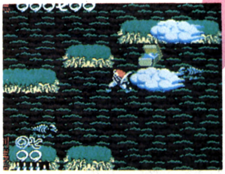
ひょうたんから独楽とはよく言ったものですね。

〈登場キャラクター，アイテム〉

ひょうたん（ジェネレータ）５，池（ジェネレータ）２，地獄車（ジェネレータ）１，衝撃波２，つづら３，鳥居３

▲３種類のモードのうちの平面モード。この国が今後の進む道を決める

▲横断する骨犬。上下よりも左右のほうが剣の切れ味がさえるぞ。先に衝撃波アイテムが見える



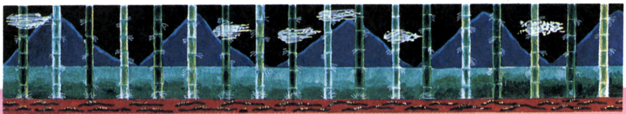
▶つづらはこうやって一回剣を入れて開く。中身は触れれば取れる

石　見

ここは般若(３)，虎，矢，義経が登場します。

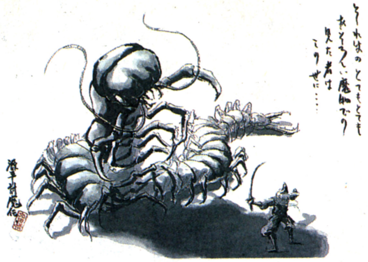
登場キャラクターは，豊前と同じで竹林というところも同じですが，バックの風景のみ微妙にちがいます。山と竹（濃いほう）と竹（淡いほう）の三つが３重スクロールしていて，遠近感をだしています。

義経の命はロウソク４本分，倒すと紫色（剣五）の玉をくれます。

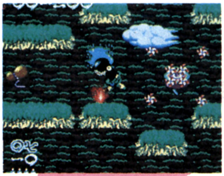


▲長門の国の一番上の鳥居をくぐるとここ，石見の国へくる

▲般若が三つ出現。倒すとそれぞれ紫（剣一）の玉をくれる

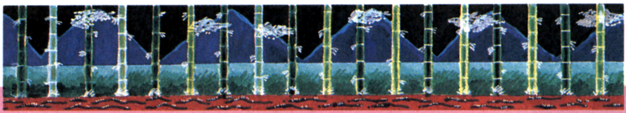


▲池から出現するナマズ，ひょうたんからは独楽が。もし衝撃波を取ったならここであまり剣を振らないように



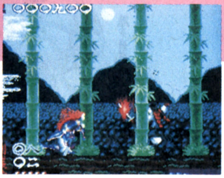
▲この大独楽は，衝撃波ナシでは倒せない。大独楽からは風車をだして攻撃してくるぞ

◀このモードは上部と下部がつながっているので下にみえる境界はマップ（イラスト）では上部のもの。ここでは銭をかせごう



▲行く手には，虎が出現。体はでかいが，強くはない

▲矢はタイミングよく切って落とす。緑色の玉（銭）がもらえる



◀義経登場。短刀を投げつけてくる。ダメージを受けないようにして、切りつけよう。ジャンプなんかも有効ワザだ

出雲

長門の国から上のコースを選んで２番目の国です。ここでは，落とし穴が３か所ありますので，くれぐれも黄泉の国へ落とされぬように注意してください。要石は上に乗る，あるいは，よけるなどしてください。全部で五つあります。

〈登場キャラクター，アイテム〉
餓鬼（ジェネレータ３），矢（ジェネレータ５），火牛，衝撃波１，鳥居１

▲石見を背に，つぎは出雲です。最初から狼が攻めてくる

▲さらに，行く道，行く道には火牛が突進してくる。このキャラクターは，なれると貴重なエネルギー源（青色の玉）となる

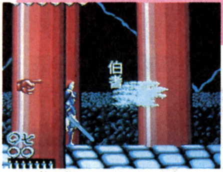
▲はじめての落とし穴。要石が上下しているのでここではまず落ちないはず

伯耆

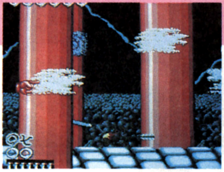
全国の中でここしか出現しないキャラクターが登場します。飛びはねる骸骨です。このキャラクターはジェネレータから出現します。このキャラクターを倒すと毒キノコに変化します。ジェネレータを落とす（倒す）と，青色の玉を落としてくれます。

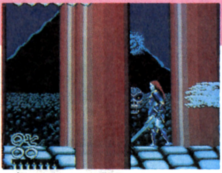
さらにこの国には弁慶Ａが守っています。前述の弁慶の処理の方法を参考にして倒そう。

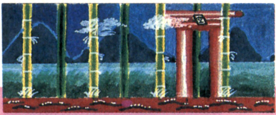
ここではさらに矢も飛んできます。

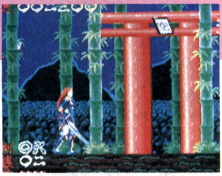


▲この柱の何ともきれいなことか，古きよき時代を思わせてくれるなあ

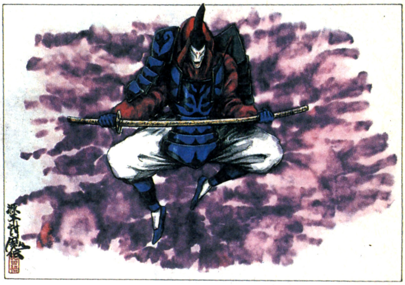

▲ジェネレータ発見！矢も飛んでくる


▲何とここからは骸骨が飛びはねるではないか





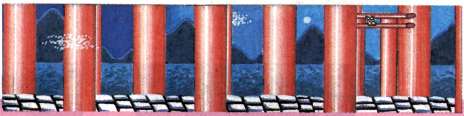
◀つぎは、大社で有名な出雲の国に行く



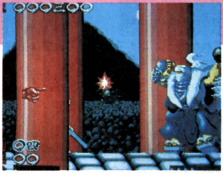
▲餓鬼のジェネレータと矢を放つジェネレータがある。矢のダメージを受けないようにして進め

▲再び餓鬼のジェネレータが出現。左右には落とし穴があるぞ

▲鳥居の手前では，はげしく矢を射ってくる。餓鬼に注意しよう



▲骸骨を切ると毒キノコに変化する



▲次々に鉄球を投げつける弁慶

▲うまくふところにもぐり込めた。あとは…

▲因播では何が待っているか？

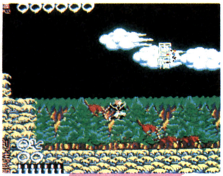
因　播

この国の特徴は，讃岐の国でも出現する「雷神」が出現することです。強力な「風」を吹いてダメージを与えられるので，下にいるのはタブーです。

また，後半の鳥居の近くになったころに，頼朝の亡霊が出現します。強力な死のしゃく(?)で，はたいてきます。ここでの火牛との同時攻撃は手痛いところでしょう。ロウソクもありますが，かなり取りにくい場所にあります（大要石の当たり判定を知っておくこと）。

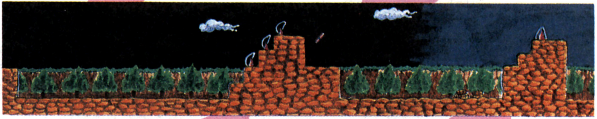
なお鳥居が二つありますが，手前の鳥居は但馬へ，奥の鳥居はボーナス・ステージの美作へと行きます。

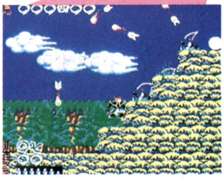
〈登場キャラクター，アイテム〉
矢（ジェネレータ）×5，風神，頼朝の亡霊，火牛，地潜り公家，船，要石(6)，ろうそく1，衝撃波1，米俵3，鳥居2



◀因幡。何かひと波乱ありそうだ

◀この衝撃波を取って…





◀矢が大量に飛んでくる

◀おっ!!いい方向から船がきた。「ヘイ！タクシー(!?)」

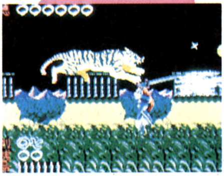
但　馬

備前と同じように，虎と琵琶法師の登場する面です。風景のみが備前とはちがいます。

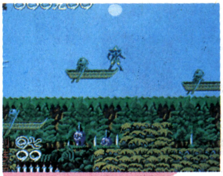
琵琶法師の対処のしかたは，備前の国を参考にしてください。

なお琵琶法師は，最高に剣を振りだしても触れないようにプログラムされていますので，くやしいでしょうが，倒すことはできません。

▲草むらを走る。くずれた壁。ここまではまともの風景そのバックの山々とすそ野は，あの世の世界か



▲虎は上段の構えで処理しよう

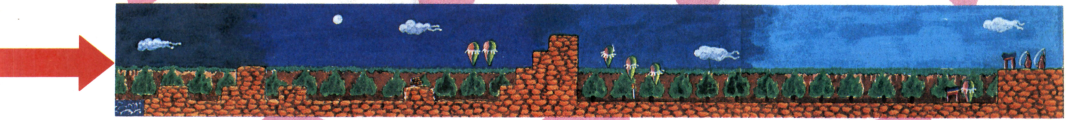


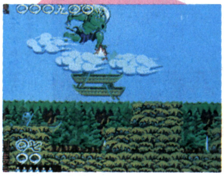
▲ここからは，しばらく遊覧船としゃれこみましょう。下からは地潜り公家が……

▲下に見えるは米俵

▲「ヌハハハハハハハ！戯れは終わりじゃ」頼朝の亡霊出現。火牛とこのしゃく（？）との複合攻撃は手を焼かされる

▲何とかふき飛ばされず上の鳥居に入れた

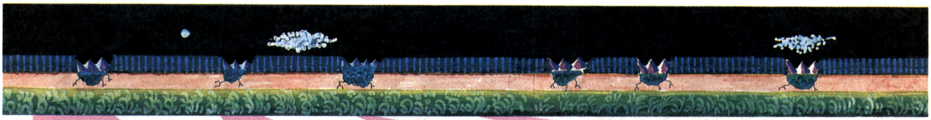




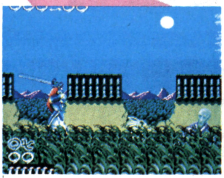
▲いきなり風神が出現。かなりのひょっとこ顔

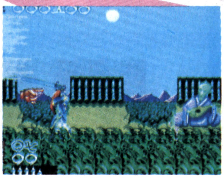
▲要石を通る（中央の要石の下にはロウソクがある）

▲上に見える鳥居へ行こう

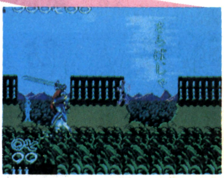


▲琵琶法師登場！

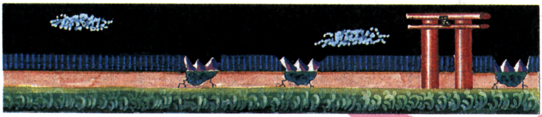


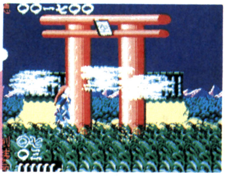


▲琵琶法師は浮きしずみする



▲「さらばじゃ」と消え去る法師。道を急げ，景清！





◀つぎは横モードの丹後の国

丹　後

この国は，横モードです。落とし穴は2か所ありますが，そうキツくないので安心してプレイできます。

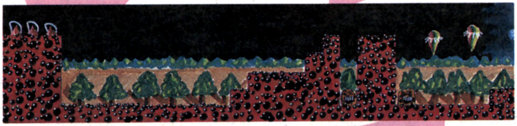
ここでは，狛犬が2匹登場します。このキャラクターを倒しておかないと追いかけて攻撃してきます。

しかし，かたいため，剣力を失いがちです。このキャラクターを倒すと中に「ホブリン」,「スペシャル・フラッグ」「スポーツカー」,「ギャラクシアン」などのキャラクターが入っていて，取るとすべて徳が一〇〇〇加算されます。

また，この国には，ロウソクがありますが，取れない位置(取りにくい)に置いてあります。取りに行かないほうがいいですよ。

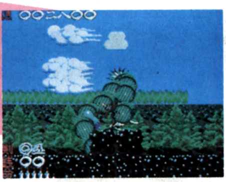
◀スタートと同時に後方(左)からハデに矢を放ってくる

◀この場所(みぞ)にはまることはないが、万一はまったら、餓鬼の頭に乗ってしまおう。助かるぞ



◀右では下から地潜り公家が飛びだしてくる！

▶竜の登場。こいつを倒すと、紫色(剣)の玉をだすぞ！竜のバイタリティは命二だ！火牛も突進してくる



周　防

基本的には，豊前と似たキャラクターが登場しますが，ここでは＋αで，かえるが登場し，石見，周防，豊前の中では一番むずかしい面，あるいは一番やっかいなルートです。

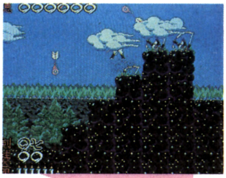
キャラクターを登場順に整理します。矢，虎，義経A（旋風剣），かえる2匹。

かえるは切ると，毒キノコに変化します。義経は，豊前と同じで短刀を投げてきます。敵の命はロウソク4本分です。倒すと紫色(剣五)の玉を与えてくれます。

▲最初からいきなり矢が飛んできて休むひまもない

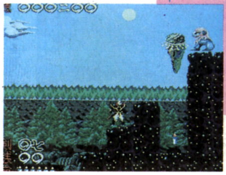
▲虎が出現

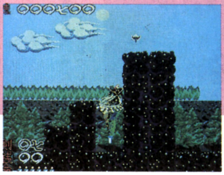
▲義経が現れた

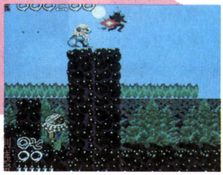


▲向こうからは、矢を放ってくる

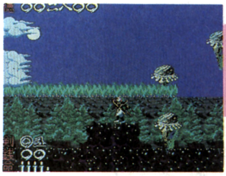
▲餓鬼の体当たりには注意しよう。左右は落とし穴だ！







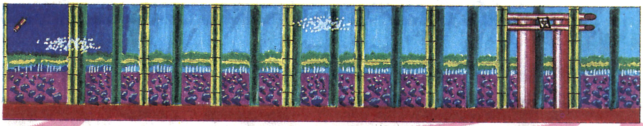
▲何とも陰険な所にロウソクが。取りにいかないほうがいいと思うよ。上から攻撃してくる狛犬を切ったら今回は「ギャラクシアン」の出現だ！狛犬をのさばらすと追従攻撃がこわいぞ（竜のところで苦労する）

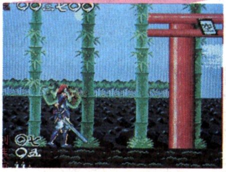


▲手前からいきなり小型の要石がせめてくる

▲ゴールの鳥居前、再び狛犬現る

▲今回は狛犬を倒したあと、スポーツ・カーに変化。次は丹波だ





▲いやなかえるにつかまったゾ

▲かえるは切るとキノコになる

▲ホッと一息

安　芸

この国はやたら，小型の要石が多く，激しい国です。知らないと，うろたえてしまって，あっという間に命がなくなってしまいます。ここは，無視して，どんどん先へ進んで行きましょう。

また，アイテムが非常に豊富な国です。ロウソクをはじめ，衝撃波アイテム，つづら，そして剣も多数あります。剣は，しっかりとかせぎましょう。

〈登場キャラクター〉

火牛，大きい矢，要石，小型要石，ロウソク1，鳥居3，つづら1，地蔵2，剣4，衝撃波

◀この国はつらいぞ！

◀地蔵にさい銭などあげてる間もなくここへ。ここには、ロウソクのアイテムがある

◀ほらっ。やたら小型の要石がでてくるでしょう

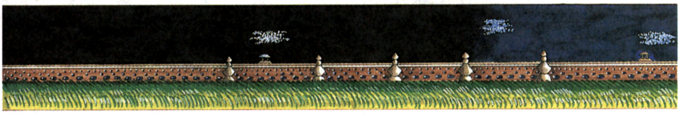
◀今後の道中のため、衝撃波アイテムを取っておこう

備　後

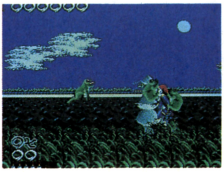
わりと長い道のりのある国です。ここで登場するのは，カエル，矢，弁慶A（鉄球を投るほう）です。

かえるは，途中の道のりの6か所で草中のジェネレータから飛びだします。飛びだす前にやっつけましょう。

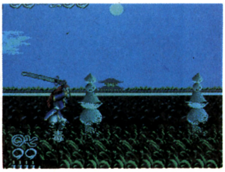
飛びつかれたら，レバーを左右に動かしてふり落としましょう。



▲備後，草の中を行く。実はこの草が後に尾をひく



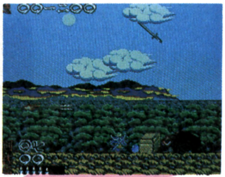
▲言ってるそばからかえるが飛びだしてきた



▲ジェネレータとかえるの死体は，すぐ毒キノコに変わり，ふれると毒が……

◀要石の上を通ろう

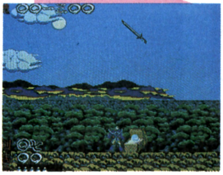
◀ここが一番目の鳥居。備後へ行ける



◀火牛がどんどんせまってくる。剣は何かを利用しなければ取れない

▲下の道には火牛が突進してくる

▲矢が激しく飛んでくる



▲つづらの中身だ

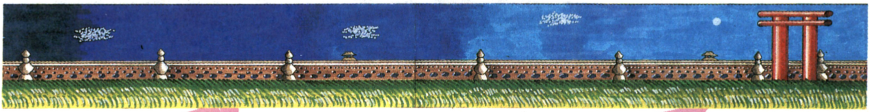
▲2番目の鳥居も備前に行ける

▲わたるためには、小型の要石を使うしかない（タイミングよく飛べることもある）

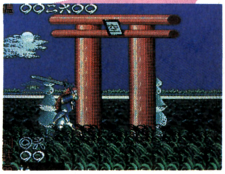
▲よっと乗って

▲小島に乗れました

▲そのまま第３の鳥居へ！



◀「ばかめ」と弁慶登場。このキャラクター、好きな人もいるはず。強そうだが意外にもろい場合もある



◀次は備中だ

備中

このイラストからは想像がつかないと思いますが，かなりむずかしい国です。それもそのはず。このフィールドは要石(小型)のあらし！ 慣れていないとおもしろいように「落とし穴」に落ちます。

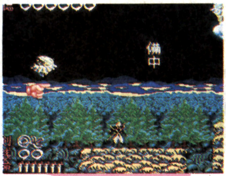
この国の鳥居は二つありますが，どちらも備前に行きます。

途中アイテムとして，ロウソクと衝撃波アイテムがありますので，有効に使用してください。

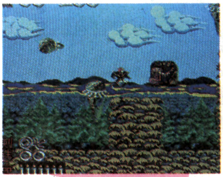
〈登場キャラクター〉

餓鬼(ジェネレータ)×(1)，矢(ジェネレータ)×1，狛犬(1)，狼，大きい矢，要石(12)，小型要石，横要石

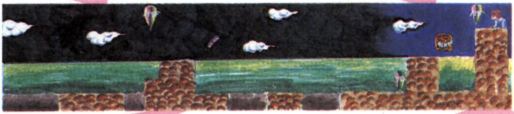
〈アイテム〉 出口（鳥居２），ロウソク１，衝撃波２

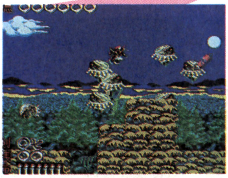


◀難所(前半の)の一つだ

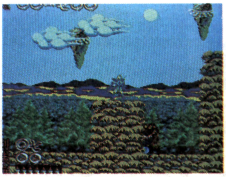


◀衝撃波で一撃だ！

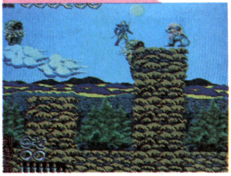




▲見てやってください。この要石地獄！ ここでジャンプしている間はやられない。時期を見はからって先へ進め！



▲餓鬼のジェネレータから命の玉が落ちる



▲狛犬がいる。もしスペシャル・フラッグをだしても１人増えません。悪しからず

備前

ふたたび竹林へ。３重スクロールと時は刻々の空の背景の変化。月の満ち欠けと動き。夜空に流れる星。まことに自然描写のすぐれているゲームですね。

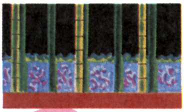
ここの国では，虎と琵琶法師しか出現しません。

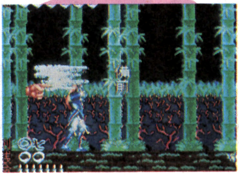
虎は，上段にかまえて切りつけて玉（緑色一銭）をしっかり集めましょう。

琵琶法師には，対策が２タイプあります。「なむあみだぶ～」とお経をとなえながら「かえる」と「うさぎ」を投じてきますので，自分(景清)は動かず，その場で上段のかまえて，「かえる」や「うさぎ」をタイミングよく切り刻みます。(「毒キノコ」に変わるので注意)。

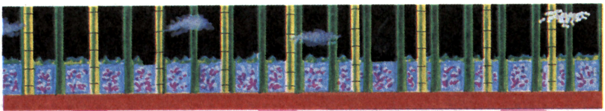
もう一つの方法は，前述の応用編で，一つの「かえる」や「うさぎ」を切り刻んだ後，変化した毒キノコをジャンプして，つぎの「かえる」や「うさぎ」に備えます。この方法だと，鳥居までの距離がちぢめられます。

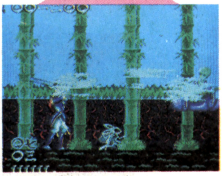
琵琶法師は，「かえる」や「うさぎ」を一定数投じると「さらばじゃ」と言って（VOICEはでない）逃げ去ります。



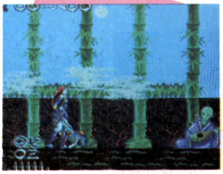


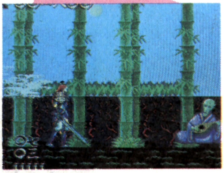
◀備前の竹林へ景清見参！



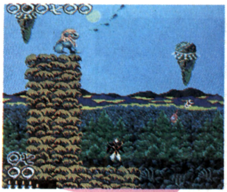


▲琵琶法師出現。カエルやうさぎを投じてくる





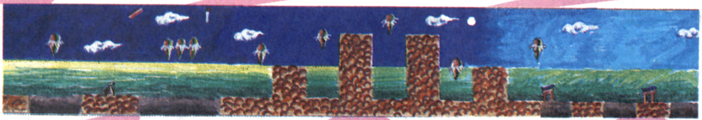
▲景清の足もとにある毒キノコ。これにふれると毒を受ける



▲これをのさばらせておくと口から攻撃してくるぞ

▲要石に乗って各種アイテムをじょうずに取ろう

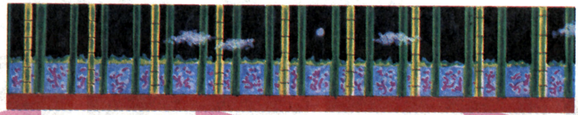
▲下には狼が……



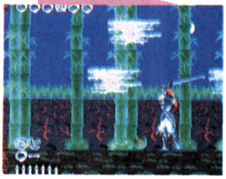
▲矢のジェネレータ登場

▲ここでいきなり大きい矢が飛んでくる

▲2番目の鳥居へ。実はどっちでも同じ国に行けるんだ

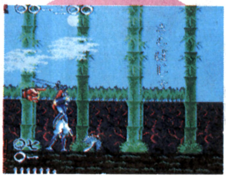


▲虎が出現



▲銭(緑色の玉)は必ず拾おう

▲琵琶法師出現。かえるやうさぎを投じてくる



▲一定数「かえる」と「うさぎ」を投じると「さらばじゃ」と琵琶法師は消える

▲琵琶法師との一戦を終え、播磨への道を急げ！

播　磨

ここがよく黄泉の国へ落とされる国の播磨の国です。というのも，落とし穴は多いし，動く小島のトラップが多いのです。しかし，そのかわり，剣を多く拾うことができます。

また，この国では竜が登場しますが，見かけの割には弱いです（命はロウソク２本分）。頭が弱点であることもつけ加えておきます。

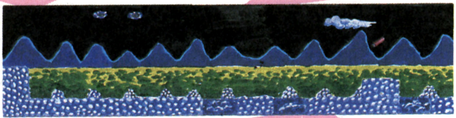
この国は鳥居が三つありますが，一番奥の鳥居が，だじゃれ国の摂津につながっています。他の二つは，丹波行きです。

〈キャラクター〉

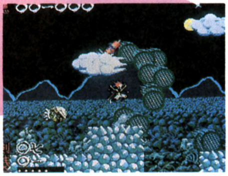
竜，地獄車（ジェネレータ）…(1)，骸骨くも（ジェネレータ）(2)，大きい矢，要石(5)，動く小島(41)，横要石，ロウソク(1)，剣(3)，米俵(2)，衝撃波(1)

▲竜の鳴き声が聞こえる

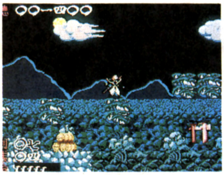
▲この後方からくる横型要石が重要。上のジェネレータからは骸骨くもが降ってくる



▲竜登場！この国全体何となくスロー現象が起きている



▲竜を倒すと，紫色の玉をくれる



▲１番目の鳥居。ここは，すなおに入れば入れる。行先は丹波

▲ここの地帯が動いてむずかしい。が，だじゃれ国へ行くために横型の要石を待つ

▲横型の要石に乗って２番目の鳥居（丹波行き）を過ぎる

▲このへんで大きな矢が飛んでくる

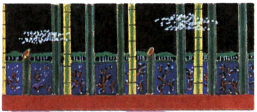
豊　前

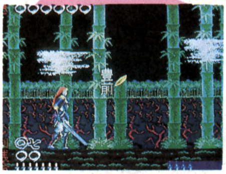
みごとな竹林ではありませんか？　これから本格的な戦いがはじまります。ここで登場するのは，虎，般若(3)，義経Ａ，矢です。

虎は，上段の構えで倒します。般若は，ダメージを受けないようにして倒します。各般若は，剣一に相当する紫色の玉を与えてくれます。

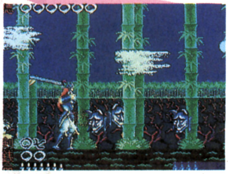
義経は，短刀を投げてきます。ジャンプしてよけるのもよいでしょう。ここは速攻で義経にダメージを与えましょう。

矢はタイミングを合わせて切ると，折れて，緑色の玉（銭）をくれます。





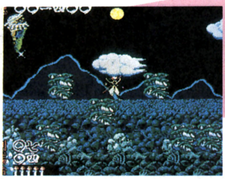
▲長門の下の鳥居から来た豊前。竹の切り口がみごと



▲般若が登場！じょうずに倒して剣の玉をもらおう

◀ここでは剣を取りたい

◀地獄車がジェネレータからせめてくる

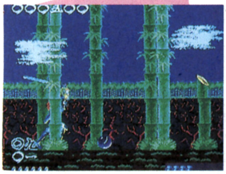


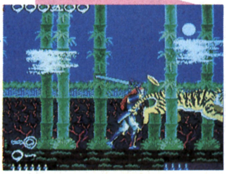
◀ここからしばらく動く小島が続く

◀この剣もほしい。うっかり下に落ちないように！

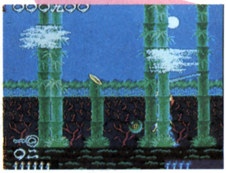
◀ここでは、ぜひともロウソクがほしい。要石に乗ろう

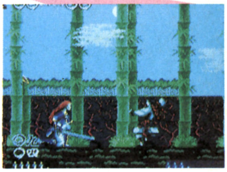
◀ここまでこれれば摂津が君を待っている



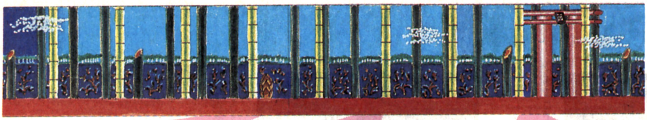


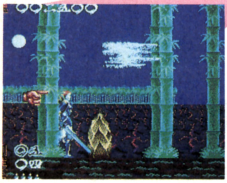
▲虎が出現。こわがらずにとどめ！



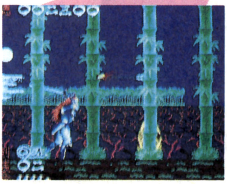


▲「ヒューン，ヒューン」と短刀を投げてくる義経。こいつは少々やっかいだ。義経の命はロウソク4本分。死ぬと紫色(剣)の玉をくれる

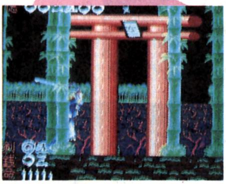




◀道の途中には、折れた竹のかわりにタケノコが生えている



◀いきなり矢が飛んでくる



◀次は豊後の国だ

豊　後

豊前の竹林で義経を倒すと，つぎはこの豊後の国に出現します。

ここは横モードですが落とし穴もないので安心してプレイできますね。

国自体のマップを見てもおわかりかと思いますが，それほどむずかしくありません。

インストラクション・カードに書いてある「地蔵にさい銭をあげ……」のお地蔵様に十銭ずつさい銭をあげるのもよし（徳が500ずつ増えますよ）よけて通るもよし（銭がへらない）。

なお地蔵におさい銭をあげたからといって特別効果があるわけではありません。

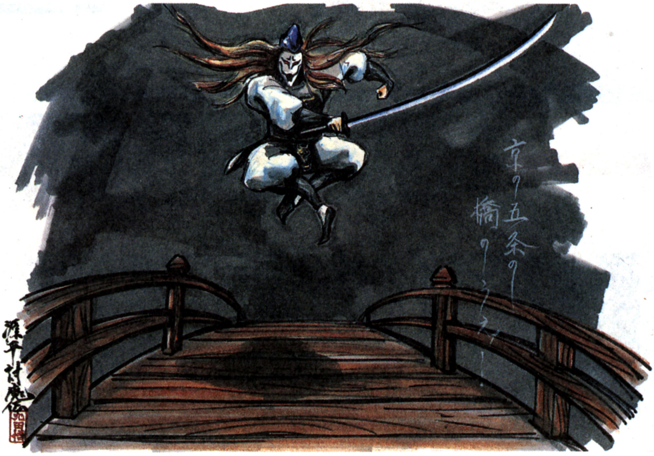
また最後に菖蒲が咲いていますが，取ると「愛」に変わります。これも特別な効果はありませんが，風情があっていいじゃないですか。

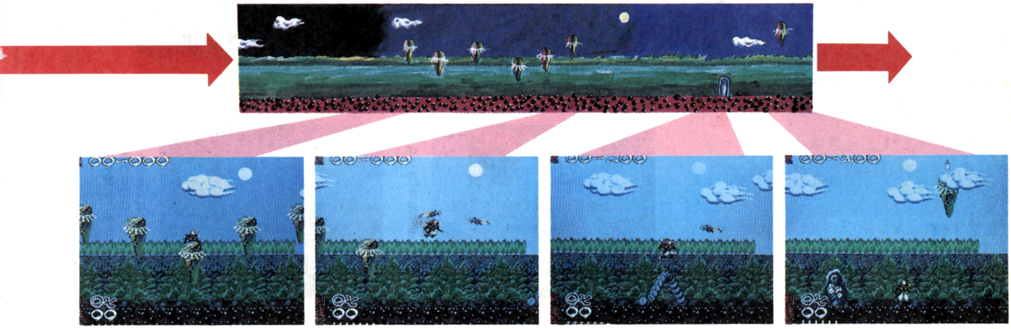
〈登場キャラクター，アイテム〉

○火牛，蛾，尺取虫，餓鬼のジェネレータ(1)，要石(1)，狛犬(1)，地蔵(1)，菖蒲(1)，ロウソク(1)

▲むずかしくない

▲すぐに数匹の火牛がせめてくるが，タイミングを合わせて倒し，青色の（命）玉にかえよう

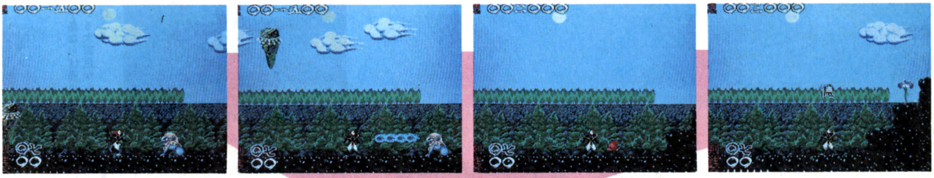




▲要石地帯。ここでは蛾が飛んでくるぞ

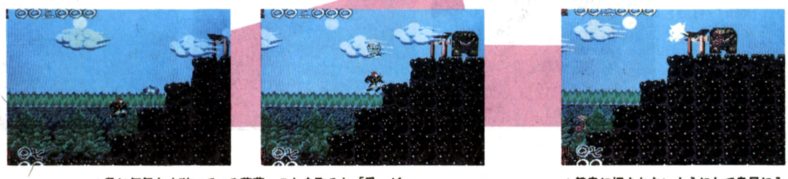
▲道をふさぐ気味の悪い尺取虫。ただひたすら左へ進んでいるだけなので無視して進もう

▲左の地蔵にさい銭をあげるもよし。要石の上のロウソクを取って満タンにしよう（キャパシティも一つふえる）



▲攻撃してくる狛犬。こいつを倒すと中から数種のうちの一つのキャラクター登場

▲今回はホブリン。これを取ると，徳が一〇〇〇加算される



▲段に何気なく咲いている菖蒲。これを取ると「愛」が

▲餓鬼に押されないようにして鳥居に入ろう

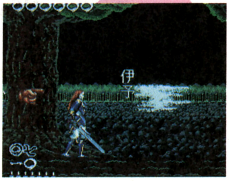
伊予

ここでは，武蔵坊弁慶の登場！いきなり「ばかめ」と登場してきます。見かけ上は強く，手には防具までつけており，しかも鉄球まで投げつけてくるではありませんか。

こうなったら，ふところにもぐりこんで，ひたすら下段でせめまくろう。ふところの位置でレバーを下に入れてしゃがみ，二つのボタンを同時に押す方法も効果的！

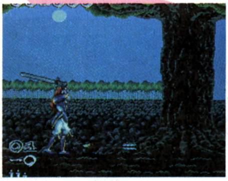
この弁慶Aの前には木から猿がおちてきます。ジェネレータは，はるか上，ここでできるだけダメージをうけないようにがんばれ！

弁慶を倒して，もし，ロウソクが1本以下の時は注意！矢が飛んできます。



◀いよいよ伊予だ

◀「ばかめ」弁慶登場



◀弁慶を倒したからといってこれで終わりではない、矢がジリジリと命をうばいにくる

讃岐

落とし穴が一切ない国です。登場キャラクターもここでは雷神が登場します。雷神はハデに「雷」の音と同時に空をフラッシュさせます。雷神のそばには，ロウソクがあるので，これは雷神を倒した後，あるいは倒しているとき危ないと思ったら取りましょう。

割とダメージを受けやすいと思うのは，淡路を目指すとき，鳥が出現するからです。この国の鳥居は二つで，手前のものは備前へ。後半の鳥居は，淡路へ行きます。もちろん淡路へ行きますよね。ひたすら進行してゴールの鳥居を目指しましょう。

前半には，大百足が登場しますが倒せませんので無視して先へ行きましょう。

〈登場キャラクター，アイテム〉

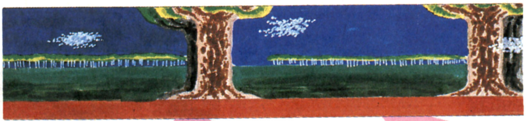
○狼（ジェネレータ）×1，地獄車（ジェネレータ）×3，蛾，鳥，雷神，大百足，小島(8)，要石(5)，ロウソク(1)，鳥居(2)，

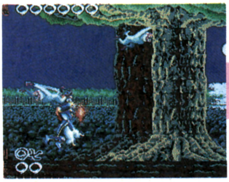
◀一番低い小島ならば簡単に乗れる。下にいる大百足からのダメージは避けよう

▲ここは落ちる心配なし！

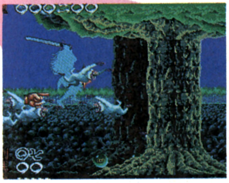
▲ここから狼が発生する

▲とつぜん蛾が発生！上部に運び去られるぞ

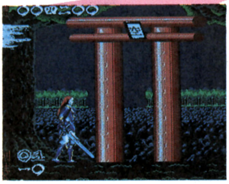




◀高いジェネレータから、いきなり猿が……。どんどん切りまくって銭をもらおう。しかし、あまりここでダメージをくらってもいられない



◀上に見えるジェネレータが猿のもと



◀この鳥がくせもの。長時間粘っていると普通出現するキャラクターが、ここでは必ずおそってくる

◀しばらくするとジェネレータが

▲一番目の鳥居があったが，入るんだったらこの先に

▲しばらく進むと雷神が／たくましそうなキャラクターだ。ここにはロウソクもあって使い道しだい。もう鳥が現れている

▲銭をためるもよし，さっさと鳥居に入るもよし／ここに入るとつぎは淡路だ

丹　波

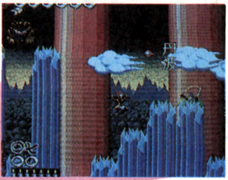
冷たそうな，そして痛そうなフィールドですね。この国は，落とし穴が多いので特に注意しましょう。

後半，魔神が登場しますが，むねのあたりを衝撃波で一撃すれば簡単にやっつけられます。

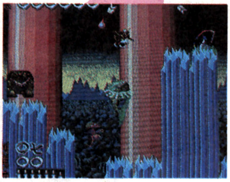
一番落ちやすいのは，大百足の出現する場所です。

〈登場キャラクター，アイテム〉

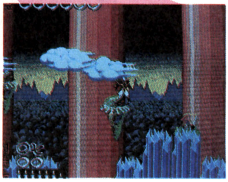
○魔神，　大百足，餓鬼（ジェネレータ）(3)，矢（ジェネレータ）(8)，地潜り公家，要石(6)，地蔵(1)，衝撃波(1)，米俵(3)



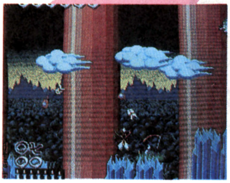
◀神秘的な国だ



▲要石に乗って先へ進む



▲ここからのジャンプは何も考えないでジャンプするとうまくいく



▲矢は，ハデに見えるけど，ジェネレータさえおさえれば大丈夫

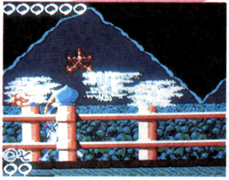
山　城

非常に短い国です。京都も目の前です。大文字焼きでもゆっくりと見ながら面を楽しみましょう。

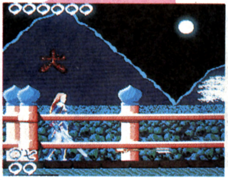
登場するキャラクターも義経B（回転）と矢が数本だけです

背景のガイコツの何とも不気味なことよ。きっと強者（つわもの）たちのなれのはてでしょう。

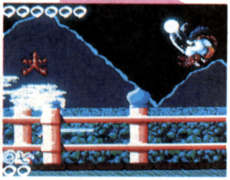
義経が回転して登場するのには驚かれたのではないでしょうか？



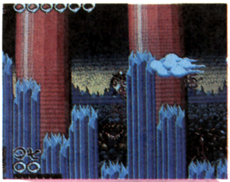
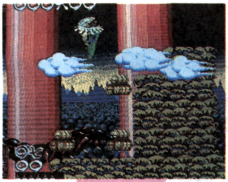
▲大文字焼きを背に「目指すは京都……そして」



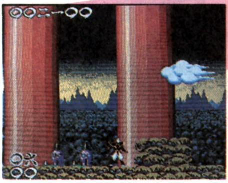
▲矢が飛んでくる。義経の登場を告げているのか？



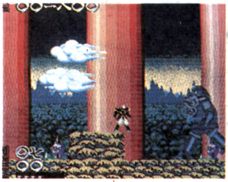
▲義経が右からハデに回転しながら登場してきた

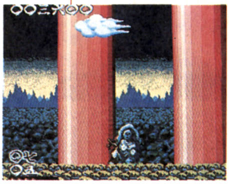
◀ここで衝撃波を手に入れて、向かってくる大百足をやっつけろ(毒キノコに変わる)



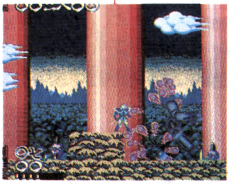
▲行く道には地潜り公家の登場だ！

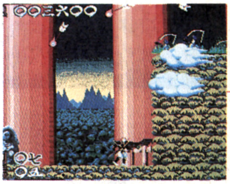


◀魔神は衝撃波でむねを狙え！

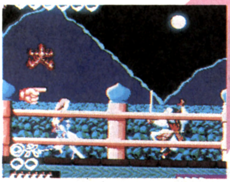


▲地蔵にさい銭をあげるわけないか

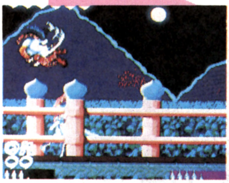




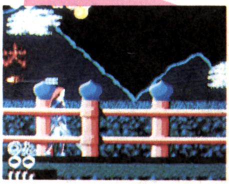
▲さあゴールだ。つぎは，いよいよ山城！



▲「ノホホホホホホホホ」とまぬけな顔をして笑い続ける義経。何かあるのではと警戒してはダメ！近寄ってどんどんダメージを与えよう



▲いきなり回転して動きだした！カミソリのような刃に注意せよ。回転中剣をあてると義経が回転をやめたり，ダメージを与えたりすることができる



▲義経を倒しても油断は禁物。いきなり矢が……

京　都

横モードです。この面には鳥居が三つがあって，ここからは若狭，伊賀，大和の３ルートに分かれます。

鬼姫や，かわいいエイリアンもいます。鬼姫は，やられる際「キャー」とか「いやん」などと言って死にます。いくつかのアイテムも出現しますので，しっかりと集めましょう。

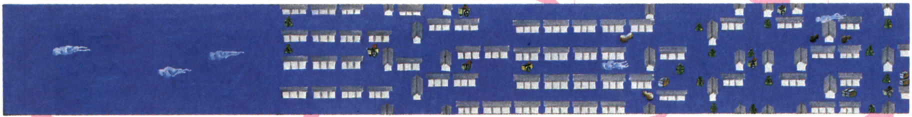
塀や燈籠がありますが，そのうちのいくつかが剣で壊せます。こわせる塀は屋根が両方ともでっぱっていないものです。

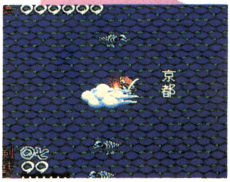
◀この中身は、「命七」

◀ここを通って先へ進む

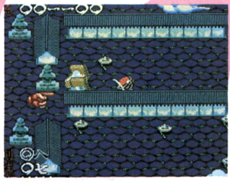
◀迷路に迷わぬように進もう

◀ここの中身は、「剣一」と「命七」

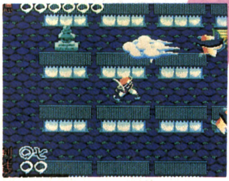




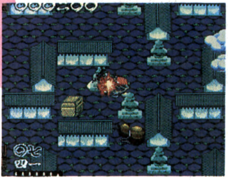
▲いよいよ京都



▲ここのつづらは「命七」と「銭七」



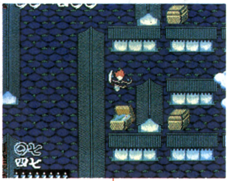
▲美しい姫かと思えば，手が緑色。まちがいなくばけものだ



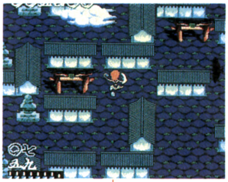
▲この燈籠は壊せます

◀ここも壊せるぞ

◀骨犬が行く手をはばむ

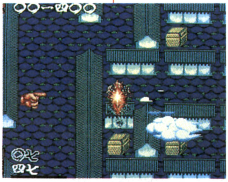


◀つづらの中身は銭七

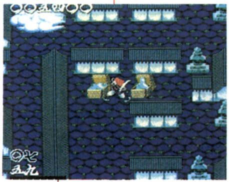


◀この鳥居に入れば若狭へ行く

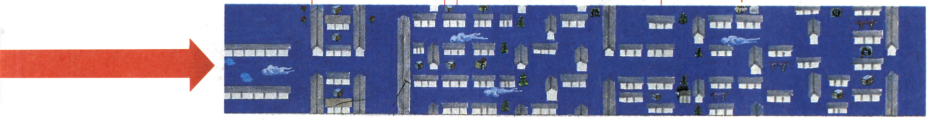
◀ナマズが池から陸上へ

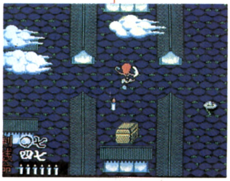


◀ここを壊して中のものを取ろう

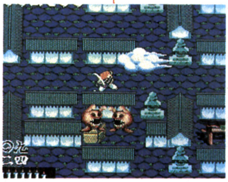


◀つづらの中身は銭七、剣二



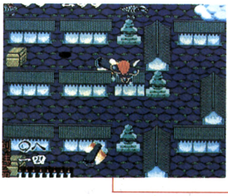


◀中はロウソクが……。ジャンプしても取ることができる

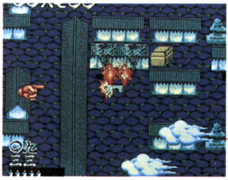


◀エイリアンが走り回る

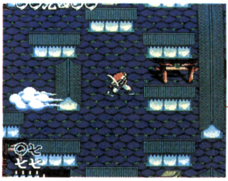
▲ここに入ると中央の伊賀へ



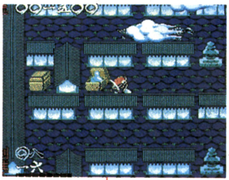
◀この塀は、ジャンプもできる



▲ここもこわせる。中からつづらが……



▲ここに入ると下の大和へ進む



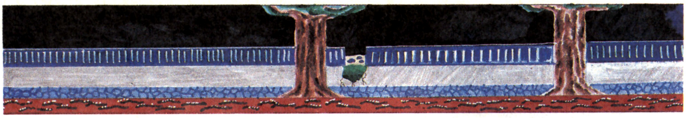
◀中身は剣一

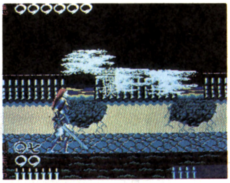
若　狭

登場キャラクターの割に少し長く感じる国です。木は鳥居まで七本あります。

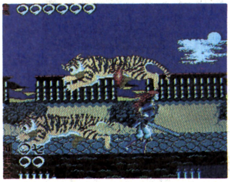
虎と義経Aしか登場しません。義経は短刀を投げてきます。敵の命はたった四。倒すと，剣の玉（紫色）をくれます。

京都から三つに分かれている国の中で一番楽な面です。





▲京都をあとにしていよいよ後半。あのエイリアンも去っていったんですね。「……そして鎌倉」



▲ザコは虎のみ。簡単な国だ

越　前

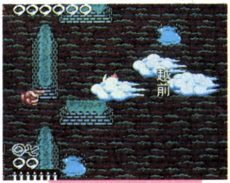
この国は，全部の国の中でもっとも長い国です（プレイ中に長いことは気付いていましたが，一番それを痛感したのはマップ作りの作業のときです）。

さらにこの国の道中を長く感じさせるわけは，一番奥の「鏡」を取ってから，もどって燈籠中の隠れ鳥居に入る場合です。

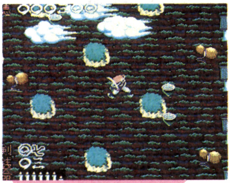
もっとも，ここで鏡を取らずに，つぎの越中(だじゃれ国)で取る方法もあります。

また，燈籠のいくつかは，こわせます。ここにロウソクや，狛犬を倒したあとのキャラクター4種の入っているものがあります。

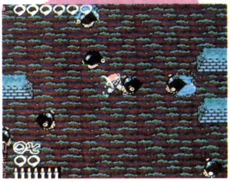
ロウソクは最後に取りましょう。



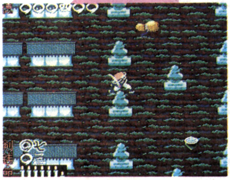
▲長い国ですぞ



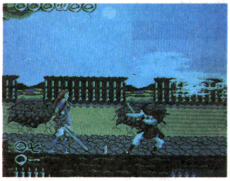
▲島(?)の中を走って行こう



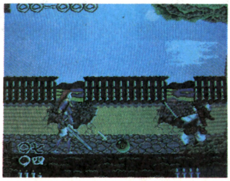
▲池からナマズ出現



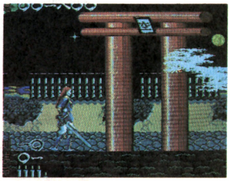
▲燈籠群をぬける



▲義経も他の国にくらべると弱い

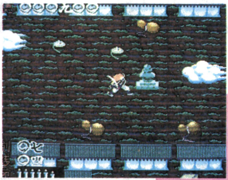


▲虎を切ったあとに出た緑色（銭）の玉。取ろうかどうしようかな？



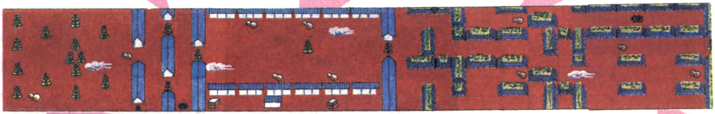
▲簡単なわりには，えらく長かった

▲ジェネレータからは骸骨くもが出現

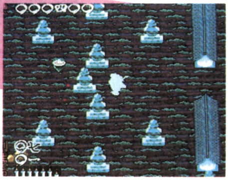


▲この燈籠を壊すと，中からロウソクが

▲迷路をぬける

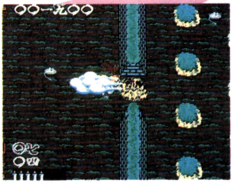


次頁へ続く

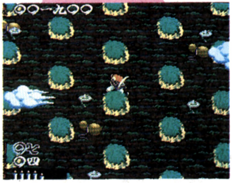


▲実はここが隠れ鳥居です

この三つの燈籠は壊せる。中からギャラクシアンが一つ（ここの1か所だけ出現。出現キャラはランダム）



▲島地帯？に入り込む



▲迷わないように進め

▲迷路だ

加賀

ほとんど通過するだけのような簡単かつ短い国です。出現するものも回転して登場する義経Bのみです。義経（命：ロウソク6本）は倒すと剣五がもらえます。

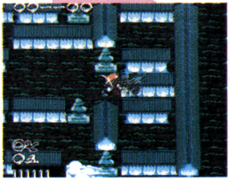
▲加賀百万石のあの加賀。まわりの風景が格調高く感じますね

▲いきなり，くるりっと回転しての義経登場

▲ジャンプを使って，早く鏡をさがせ

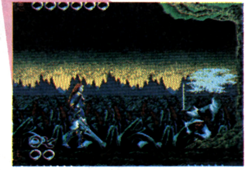
▲鬼姫をやっつける

▲玉はいただき！



▲鏡はここだ

▲ここから加賀へ行ける



▲ポーズをとる義経。きまってるね

▲何かいると思ったら義経だけ。しかも道中は短い

越後

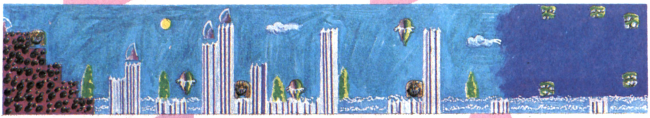
ここの鳥居は二つあります。手前のほうが上野へ，あとのほうが佐渡のボーナス・ステージへ行けます。

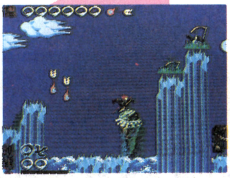
全体のフィールドは海が多くトラップ（動く小島）から成り立っています。矢を放ってくるのがハデですが，あまり影響はありません。

影響があるのは餓鬼です。ここぞというところで突き落とされます。また，狛犬がゴールの手前にいますが，もしボーナス・ステージの鳥居へ行きたいのなら倒していきましょう。生かしておくと攻撃してきますよ。

◀スタート時からいきなり矢の飛んでくるハデな面だ。じっとしてると餓鬼に押されるぞ

◀落とし穴はいたるところにあり，しかも餓鬼はよく活躍するやっかいな国だ





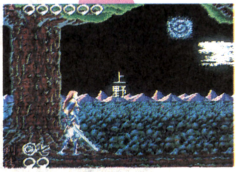
◀ここが一番安全です。そう言っている間に餓鬼がどんどん押しよせる

◀落ちてくる餓鬼！これは当たるかもしれない。急げ！

上野

イラスト・マップを見ればわかるかと思いますが，手前の木は２本とかなり短い国です。しかし，もしも剣力が弱ければ，ここで登場する弁慶Ｂ（鉄棒を持っているほう）を倒すのは，なかなかむずかしいです。他にイナズマのジェネレータは落とす(倒す)と命を２増やす玉に変わります。鏡を持っていれば平気です。

なお弁慶の命は強く多分10本，倒した後，与えてくれるものは紫色（剣五の玉です。）

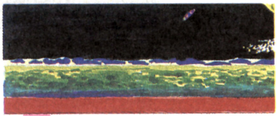


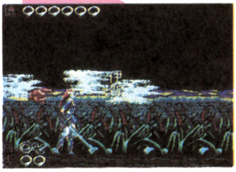
▲上野と言っても東京のターミナルとは違う。こうずけと読みます。

伊賀

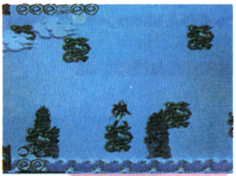
伊賀といっても忍者が出現するわけではありません。登場するキャラクターは矢，弁慶Ｂ，蛾のジェネレータです。

この弁慶も強い。なにしろ，鉄棒でどついてきます。弁慶のバイタリティも，さらに強力。こんなとき助かるのが，旋風剣のアイテム。このアイテムは1/60の確率でジャンプして取れるような位置においてあります（一口メモ：ジャンプは同じ位置まで飛べず，マキシマム値がそのつどちがう。1/60の確率で最高の位置にジャンプできる！）。ですからあきらめず，何回もジャンプしましょう。案外取れるものです。





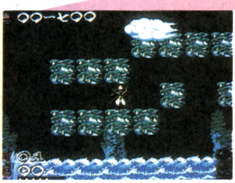
◀伊賀。敵のロウソク表示がなにやら手強そう

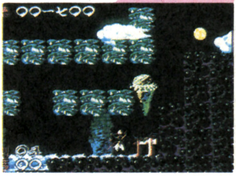


◀島は動く。文字どおりのトラップだ！

◀手前には、狛犬がこちらをにらんでいるぞ！こいつはつぶしておこう。1番目の鳥居が見える

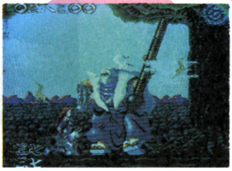
◀要石からジャンプ！どんどん切りさいていけ！





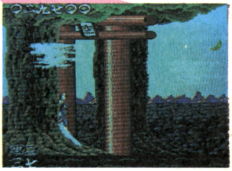
◀このアーケードをくぐって行くと、2番目の鳥居へ行ける。つぎは佐渡だ！

▲イナズマの攻撃，でも「鏡」さえ持っていれば平気



▲短いけど，内容の濃い（手ごわい）国だ。通さぬゾとばかりに弁慶がいさましく襲いかかってくる

▲空は夜へ，弁慶は鉄球と紫色の玉（剣五）を残して消えた



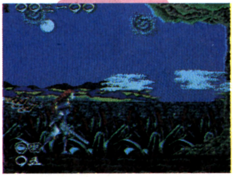
▲大きな痛手をくらいつつ，駿河へと向かおう

◀矢の大量攻撃。切り進むしかないぞ

◀弁慶の登場！旋風剣でむかえ討とう

◀弁慶の残して行った鉄棒の先の鉄球。ジャンプでよけよう。この場合はあまり問題にはならないが後半の相模の国で弁慶を倒す場所をあやまると……

◀いくつもある蛾のジェネレータからダメージを受ける景清



◀走っていって逃げるか、戦うか。キミの個性が光る

◀蛾につけねらわれていやになる。鳥居も近いぞ。がんばれ景清

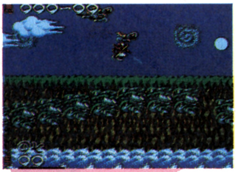
近　江

かなり短い国です。ゲームの種類は動く小島のトラップ面です。

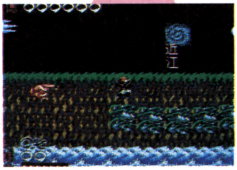
ここでは，蛾のジェネレータが2個ありますので，早めに切って落としましょう。

最後の小島からのジャンプは，思いきって飛びましょう。ジャンプができないと，黄泉の国へ行きますよ。

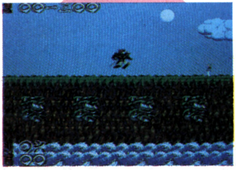
ロウソクもありますが，狙って落ちて，ハジをかかないように！



◀蛾のジェネレータは早めにかたずけよう。でないと写真のようになる



◀近江のトラップ面。小島はサインカーブを描いている

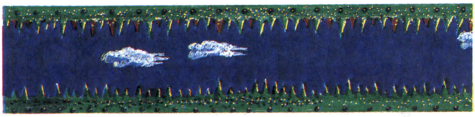


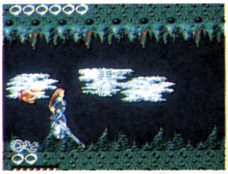
◀小島を飛び移っていこう。動きに慣れること。あっ右には、ロウソクが

美　濃

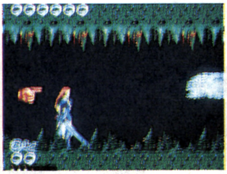
洞窟を戦いの場とした金色のきれいな面です。登場キャラクターも少なく，大百足と義経Bだけです。先に大百足が出現し，続いて義経Bが登場します。大百足は倒すことができないので，義経と戦うときは，大百足のいない場所におびきよせて戦いましょう。

義経の命は，ロウソク6本で，倒すと剣の数値を五増やす紫色の玉を与えてくれます。なお，義経は倒さなくても空中で回転中，すばやく鳥居まで走ると入れます。

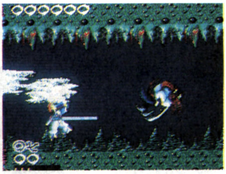




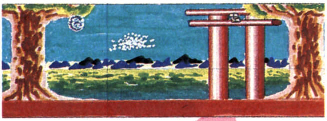
▲舞台は洞窟の中。まわりはきれいな金色

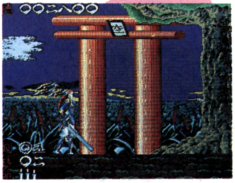


▲急ぎ足で進んでも，まったく敵は出現せず，邪魔者は，だれもいないのか？



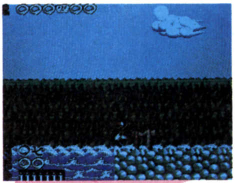
▲義経登場！こいつは回転するほうだ。回転時のするどい剣に注意しよう



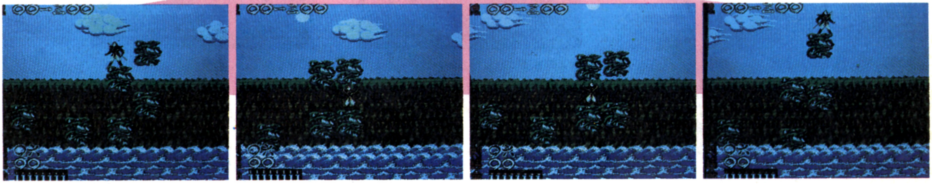


◀つぎは近江だ

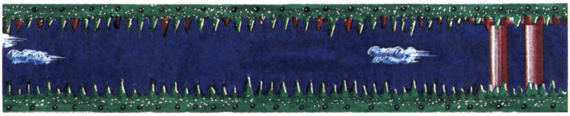
◀思いきってジャンプ！

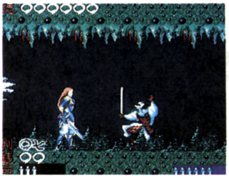


◀つぎはきれいな美濃の国へ！

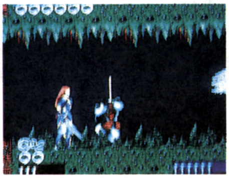


▲ここで苦労している人を見ることがあるが，４枚の写真のようにすれば………

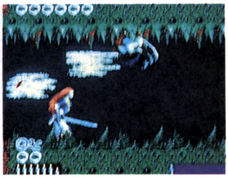




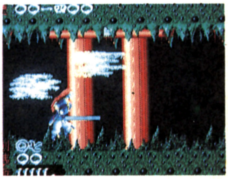
▲ポーズをとって「ノホホホホホホ」こんなふざけた野郎は早めにかたずけたいものだ



▲一転して，義経の表情が真剣になる。くるぞくるぞ！回転に注意せよ



▲あとちょっとで義経を倒せる。このまま走り去ってゴールへ行くこともできるのだが……



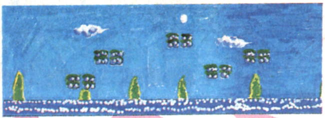
▲つぎは信濃だ。準備はよいか

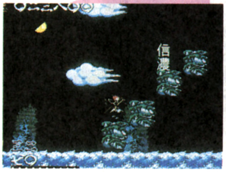
信濃

ここですべきことは三首竜を倒すことです。そして三種の神器の一つの「草薙剣」を手に入れることです。

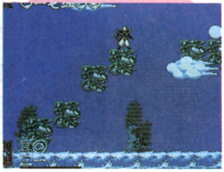
これさえ手に入れれば剣力は減りません。さらにつぎの甲斐の国以降のBIGモードの国で剣を白くフラッシュさせられます。

全体的に三首竜以外は，むずかしくありませんが，最初の動く小島のトラップは慣れないとよく海へたたき落とされて黄泉の国行きのキップを渡されてしまいます。三首竜は，顔から首のあたりを狙って切ることがポイントです。常に三首竜は，口から火をふいています。

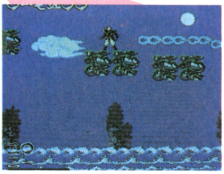




▲最初からトラップ面だ。独立した四つの浮き島を渡れ



▲つぎは回転する浮島へジャンプだ。近づいたときがチャンス！



▲この浮き島，まったく不安定。すでに，三首竜は近い。攻撃してくるぞ

甲斐

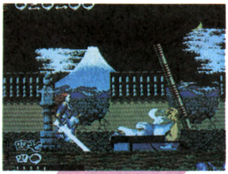
信濃のあとの国なので，おそらく，命も満タンではないと思います。

登場キャラクターは，弁慶B（命＋紫色の玉をだす。剣五）と矢，あとトラップとしてタテにゆれる鉄球が8個。これがなかなかくせものです。

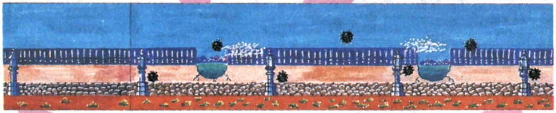
鳥居までの燈籠は8個。なお7番目と8番目の鉄球の間（イラスト参照）には旋風剣アイテムがあります。が，取ってもあまり意味がありません。

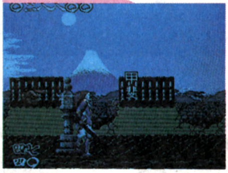
出現する敵のわりに，鳥居までたどりついた時は，かなりダメージを受けているはずです。原因は，前国でのダメージと主に鉄球によるダメージです。

▲この弁慶はわりと手ごわいぞ。心してかかれ



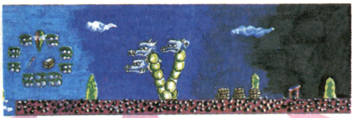
▲やられていく弁慶





▲甲斐まできた。「草薙の剣」も手に入った。あとは鎌倉までもうちょっとだ

▲弁慶は鉄球（鉄棒の先の）を残していく



▲ここにはロウソクがある。命の復活のチャンスだ

▲三首竜が守っているのは三種の神器の一つ「草薙剣」だ。絶えず口から攻撃してくるのに，ときどき寝たふりをする（夜に多い）ふざけたやつ

▲いよいよ甲斐の国だ

▲トラップ中でも矢は飛んでくる

▲旋風剣も切れてしまったが，あまり意味はない

▲剣とぶつかりやすい鉄球トラップ

▲上には旋風剣アイテムが……。ジャンプして取ると，「必殺旋風剣！いやー！」

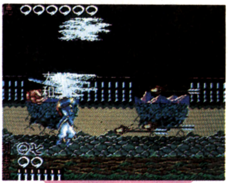
▲つぎは駿河だゾー

大和

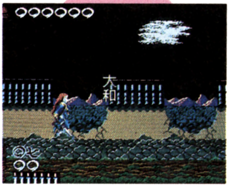
この国は，スタート時の迫力ある数本の矢の攻撃からはじまり，すごさを感じます。また，振り子のようにゆれる鉄球にも強さを感じますが，それほどでもありません。

矢は上段の構えでさくさく切り進んでいきます。振れる鉄球はしゃがめば，絶対に当たりません。

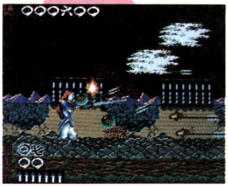
鉄球を越すと，義経B（命六）が登場します。回転してくるので，鉄球との間を行ったりきたりしてダメージをくらわぬようにしましょう。逃げるというのも（鳥居まで走る）一手ですよ。



◀いきなりすごい数の矢。この攻撃が続く



◀大和。いったいどんな国、どんな敵が待ちかまえているのか？



◀矢は上段の構えで抜けていこう

伊勢

この国では，三種の神器の一つ曲玉が手に入りますが，取るのに非常に苦労します。なぜなら，通常の方法では取れないからです。

取りかたには2とおりあります。まずは横要石に乗って取る方法。もう一つは，狼の背中に乗せてもらって取る方法です。

なお，この国には，鳥居は二つあって，2番目の鳥居に入るとボーナス・ステージの志摩へ行けます。最初の鳥居に入るとそのまま尾張へコマを進めます。落とし穴も多く，割とむずかしい国です。

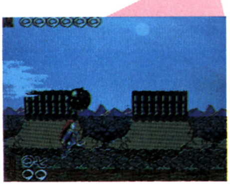
〈登場キャラクター，アイテム〉
矢（ジェネレータ）×1，大きい矢，狼，要石⑿，横要石，小型要石，衝撃波(2)，曲玉，鳥居(2)，

▲伊勢。この国で曲玉を手に入れよう。しかし道はそう甘くはないぞ

▲やたら多い要石地獄。落とし穴に落とされないよう注意！

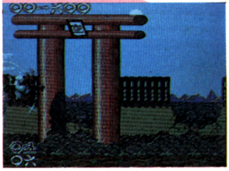
◀義経登場(回転する)

◀つぎの国伊勢へと向かう



◀振り子のようにゆれる鉄球。この存在感、圧迫感、並ではない

◀高速回転。ストップ画面ですら残像が残っているようなドット絵

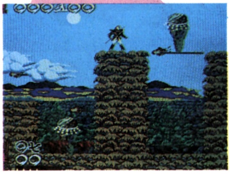


◀逃げるのも一手。ゴールの鳥居まで追う義経

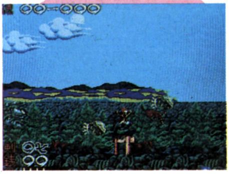
▲ジェネレータから矢を放ってくる

▲鳥居に触れないようにして横要石に乗っていくと曲玉が取れる

▲衝撃波を持っていれば，要石（小型・横型）もこわくない。この大要石の上に乗って進もう



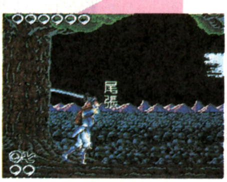
▲ここで大型の矢が飛んでくる。BIG モードのやつだから，景清にくらべると超特大だね



▲2番目の鳥居に入ると志摩へ行ける

尾　張

手前の大木は３本（鳥居までの間）という短い国です。登場キャラクターは，矢，般若，義経Ｂの３種類です。矢で銭を，般若で剣力をつけましょう。義経は（命がロウソク６本分）で，勝つと剣力を五増やしてくれる紫色の玉をくれます。矢はところかまわず射ってくるので注意しましょう。



▲伊勢，あるいは志摩から尾張へ

▲いきなり矢の攻撃。じりじりときいてくるぞ

▲矢を打ち落とすと，緑色(銭)の玉になる

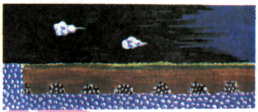
三　河

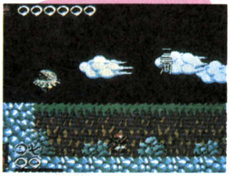
家康発祥の地とは後の世界。この国は，短いですが，苦労する人は苦労します。

それもそのはず。要石しか出現しないからです。

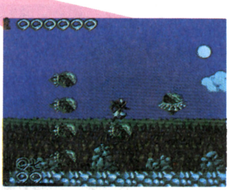
やたら要石（横型・小型）がが動いたり飛んでくる，要石トラップ面です。コツさえのみこめば，これほど楽な国はありません。

なお，落とし穴が１か所あるので注意しましょう。





▲三河。いきなり後方から要石が飛んでくる

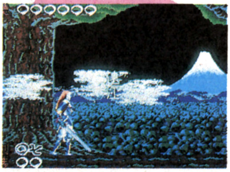


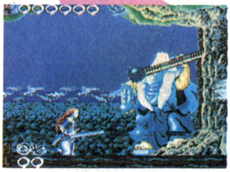
◀続いてくる横型要石(５個)のうちの、写真のやつに乗れ！

遠　江

ここもわりと短い面です。剣力があって，曲玉もそろっていれば，そうむずかしくはないでしょう。もし曲玉がないと少し苦労するかもしれません。というのは，毒キノコのジェネレータが７個もあるからです（三番目のジェネレータは木のかげで見えない）。

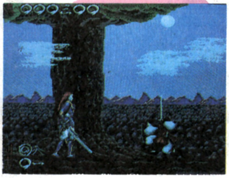
弁慶Ｂがここの国で登場します。タイミングを合わせて（しゃがんでボタン二つを同時に押す）倒しましょう。





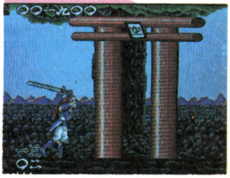
▲もうこの辺になると弁慶のバイタリティもロウソク10本分。倒すと紫色（剣五）の玉をくれる。さらに鉄球も残して………

▲般若は倒すと紫色（剣一）の玉をくれます

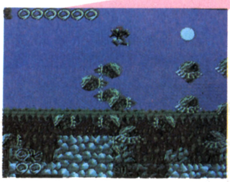


▲毎度おなじみ，義経の登場

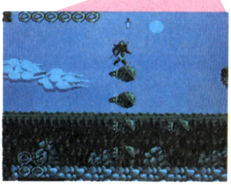
▲義経との攻防の中，矢が飛んでくる。この復合攻撃はけっこう痛い



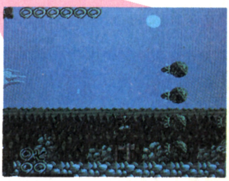
▲つぎは三河へ



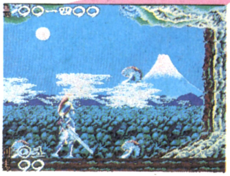
◀穴(落とし穴)の付近で要石の数は多くなる。反対側から(右から)くる要石を使って、今きた5個の要石の最上段にあがれ

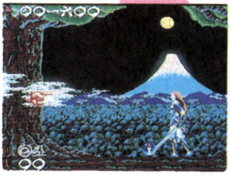


◀ジャンプでロウソクを取る

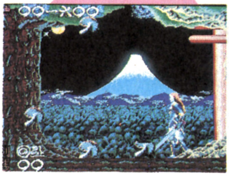


◀これ以上は「行き止まりじゃ」

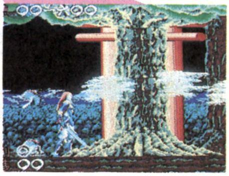




▲次々と落ちてくる毒キノコ。これを倒す(ジェネレータ)と，ロウソクの玉(青色)が落ちてくる



▲ゴールの鳥居も近いというのにこの毒キノコの数はいったい何なんだ！



▲つぎは，「駿河の国の～茶の香り」

駿　河

上野，甲斐，遠江の三つの分岐が一つにまとまった国の駿河です。もうこの頃では，剣，銭，命のたくわえもたっぷりでしょう。あとは，鎌倉まで一直線です。

さてこの駿河ですが，動く小島の山です。落ちないようにうまくジャンプして進みます。

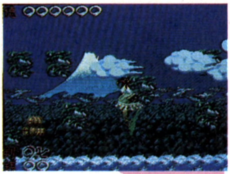
ここの国にはロウソクがあります。また，各種アイテムに気をとられて落ちないでくださいね。

〈登場キャラクター〉

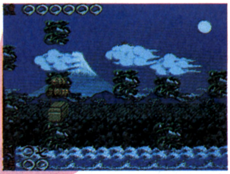
動く小島(38)，要石(1)，

〈アイテム〉

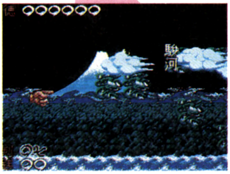
ロウソク(1)，米俵(3)，つづら(1)，



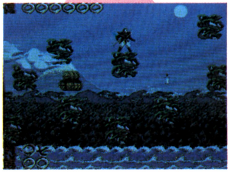
◀行く道には、要石もある



◀米俵が見えるが、無理して取る必要もなさそう



◀駿河のトラップ面だ



◀このロウソクを取るのは正解だ

武　蔵

駿河を抜け武蔵の国までくるとあとは，武蔵，相模，鎌倉と一直線です。が，この国には鳥居が10個もある。はたしてどれが本物なのだろうか？

実は，一番最初の鳥居が本物の鳥居です。右側の奥の9個の鳥居は，にせもので，入ると「若狭」，「伊賀」，「大和」のいずれかの国にもどされてしまいます。

もしも三種の神器がそろっていないなどの理由があれば，この鳥居でもどるのもよいでしょう。出口は時の運なり。

◀いきなり出現するやいなや、敵に囲まれてしまった

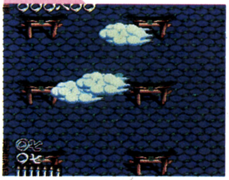
◀一気に倒してしまおう

◀しかもどんどんとせまってくる

◀左右に動くこの小島はむずかしいぞ

▲タイミングを合わせて鳥居に入ろう。せっかくここまできてもし落ちたら，目もあてられないぞ

▲米俵が九つ。お金をあまらせてもしかたないので，すべて買って相模に備えよう。注意としては，ロウソクが仮に満タンでも，ふれると十銭減ってしまう



▲ずらっと並んだ9個の鳥居。このうちのどれかに入ると，若狭，伊賀，大和にもどされてしまう。この写真の位置で上にスクロールして動かすと鳥居がいっぱいあるように見えるよ

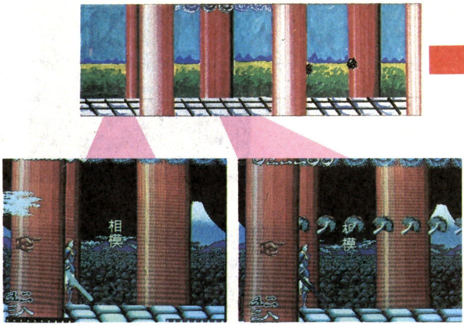
相模

見てください。いきなり7個の毒キノコのジェネレータからドサッと毒キノコが降ってきます。曲玉がなければ，たまったものではありません（そのときはジェネレータを切るしかありません）。

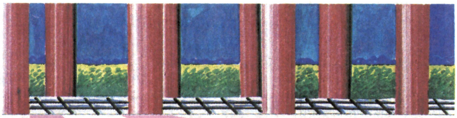
右へ行くと鉄球トラップのあらし！ここで出現する弁慶Bと義経Bはこの画面スタート時のフィールドでかたずけてしまおう。と言っても，義経は待っていてもこない場合が多いので，少し右に行って誘導します。

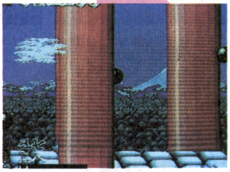
いいコースを一つ。毒キノコのジェネレータから青(命)の玉が出現します。弁慶や義経を倒したとき痛手を回復するにはもってこい。

イラストからもおわかりと思いますが，タテ振動の鉄球がほとんどです。振り子のような鉄球の当たり判定の読みがひとつの山場です。

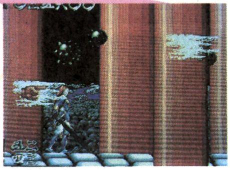


◀いきなり毒キノコの毒攻撃。曲玉がないと苦労するぞ





◀小鉄球の上下運動。このダメージがつらい



◀ここが最後のポイント。振り子のように動く大鉄球とタテゆれの小鉄球の複合攻撃。むしろ親玉キャラクターよりもむずかしいぞ

鎌倉

いよいよ最後の国の鎌倉です。平家のうらみをはらすことができるか？すべては「ぷれいやあ」によります。

ここにおわすは，悪魔に魂を売った源頼朝。台座に乗って，かろやかな攻撃をしてきます。

この源頼朝を倒すためには，安駄婆の言うとおり三種の神器，八咒鏡，草薙剣，八坂瓊曲玉）が必要で，それがないと倒すことはできません。もし一つでも三種の神器が欠けると，源頼朝の命が復活したり，途中の頼朝を本当のすがたにできなかったりします。

三種の神器を持っていると最初は将軍の仮の姿をしていますが，1回剣を入れると頼朝の本性があらわれ，顔が西洋の悪魔のように変わります。本性をあらわしたな～。さらに，もう1回剣を入れると悪魔に変わった頼朝が石に変わり，みずからの体を防備します。

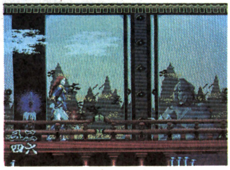
しかし，そんな防備も三神の神器があれば，まったく関係ありません。もう1回剣を入れると頼朝は倒されます。そして同時に景清もこの世から消滅します（むなしいですね）。

クリアすると「神様は死んだ……故深谷正一氏にささぐ」とのクリア・メッセージが富士山を背景に流れます。深谷氏はあのモトスのメッセージ「Special thanks to chief FUKA-TANI」の深谷氏で，作品制作中に他界されたそうです。

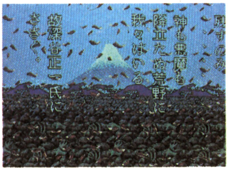
この感激のクリア・サウンドの臨場感は体験した人のみぞ味わうことのできるだいご味です。

物語が完結すると「完」という文字が上から降りてきて，平家復讐絵巻，源平討魔伝全巻の終わりです。

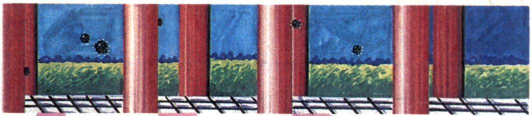
続いてハイスコアのモードに変わります。位が「天帝」などで表示され，今までの感覚だと「徳」が表示されるはずなんだけど，これは表示されません。



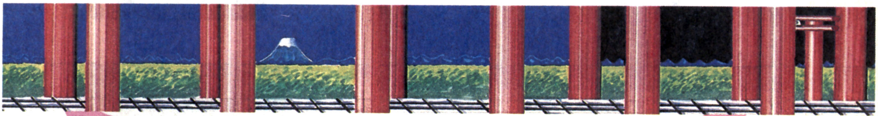
◀これはかたい！でも三種の神器を持っていれば平気だ！

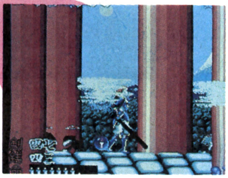


◀メッセージがでてくる

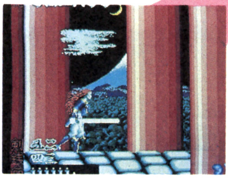


◀弁慶の鉄棒攻撃（どつきの弁慶）。なかなか強いぞ。さすがに鎌倉の前の国だけあって親玉が二つも出現してきつい。弁慶は死んだ後、タチの悪いことに鉄球をおきざりにしていく

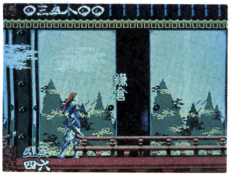




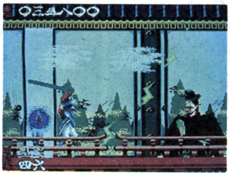
◀最後にロウソクを取るのがコツ



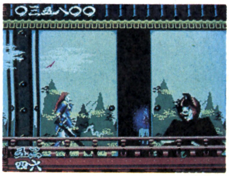
◀やっとの思いで鉄球のトラップを抜けだした。いよいよ鎌倉までの鳥居へと道を急ぐ



◀「まだ若いのう」

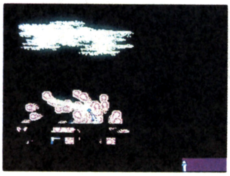


◀カミナリは常に落ち、部屋なのにかすみがある。うしろには特大のロウソクがともっている

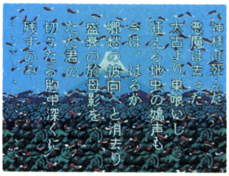


◀悪魔、頼朝は、ビームで攻撃してくる

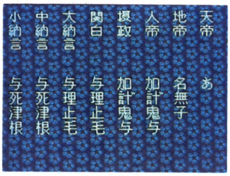
◀倒れての頼朝の負けおしみ「わが魂は不滅じゃ」



◀かわいそうに、同時に役目をはたした景清もこの世から消えます。行き先は「天国」か「地獄」か



◀メッセージがでてくる



◀ハイスコア・モード、新感覚！

黄泉の国

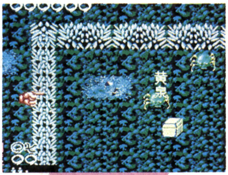
横モードの国の落とし穴に落ちたり，海に落ちると，ロウソクの本数が減らされ(ランダム)キャパシティももとの５本分にされます。

ここで銭七〇以上持っていれば，血の池に入れて「地獄のさたも銭しだい」とのお告げを受け，京都へ行けます（京都以前でも)。なお，この「地獄のさた」は，時間とともに受けられにくくなります。

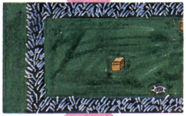
黄泉の国は，ジェネレータが多いので，ここで銭七〇までためられますが，ロウソクが少ないため，つらいところです。

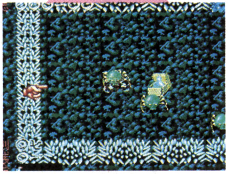
正当にやるなら（？）一番右の閻魔大王のもとの生死のつづらをあけ，「死」がでれば，そこで終了。「生」がでれば，もとの国へ生還（京都以降なら，京都へもどる）します。

なお「生」のつづらは，最初，確率は½となっていて，プレイ時間によって，その確率がどんどん落ちていくようになっています（すべて「死」の場合もありうる)。



▲うす気味悪い黄泉の国。旧バージョンでは，ここが地獄だった。まわりの針の山がいたそう





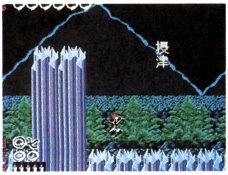
▲このつづらの中味は「剣」

だじゃれ国

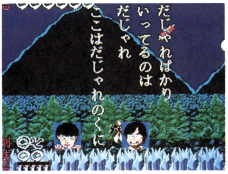
（摂津・越中
未使用一和泉）

だじゃれ国は，その国のある地点を通過すると，文章と顔の絵が同時にでます。顔の絵は全部で４種類あって，出現はランダムです。また，顔の絵の部分がそのある地点です。メッセージ（文章）出現中は画面が静止しています。

このだじゃれ国は，ただ，だじゃれだけ集めているわけではなく，だじゃれに合わせた敵が出現したり，各種アイテムが取れたりします。それではだじゃれ国を楽しんでください。

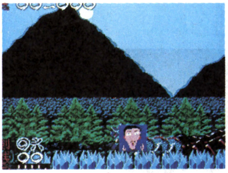


▲スタート！



▲だじゃれ国だってさ

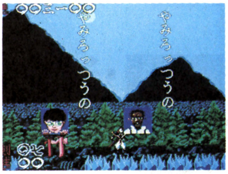
▲手前には要石が上下している



▲ここは一番衝撃波で！大百足の一部が毒キノコに変わった

▲つづらが並んでいる。取るのも結構だが

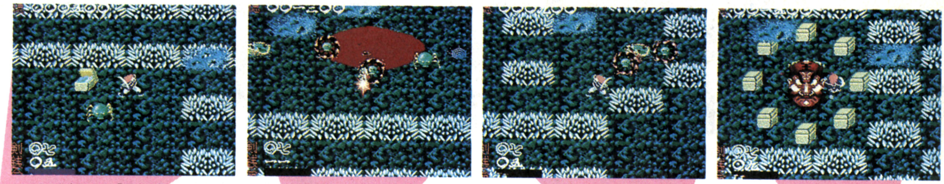
▲一時期，お金のないときにはやった「かねがねかねがねえ」



▲「この先へ行くのはやみろ」で聞かない景清に「やみろっつうの」と２か所よびかけます。

▲「わらってよりとも」と同時に頼朝が「ワハハハハハハハ。たわむれは終わりじゃ」と言って出現してくる

▲頼朝の「死」の攻撃にたえながら，さらに先へいくと「うめはうめえ　あめはあめえ」

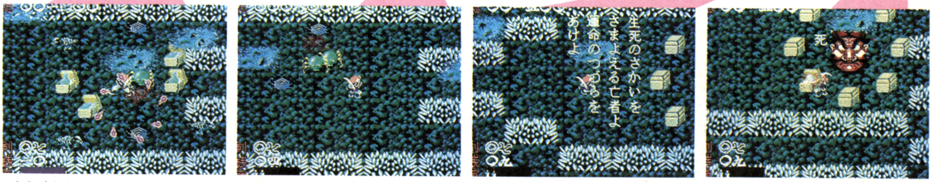


▲このつづらには,「銭」が入っている

▲銭が七〇銭以上ないとこの池には入れない

▲最後のとりでだ

▲どれにしようかな！

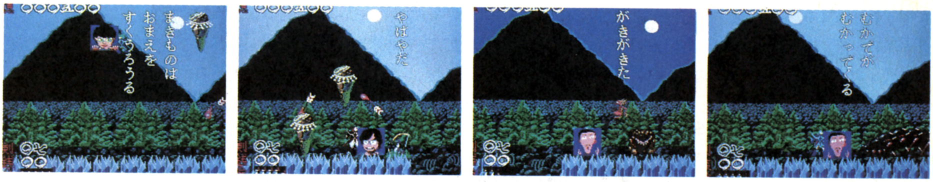


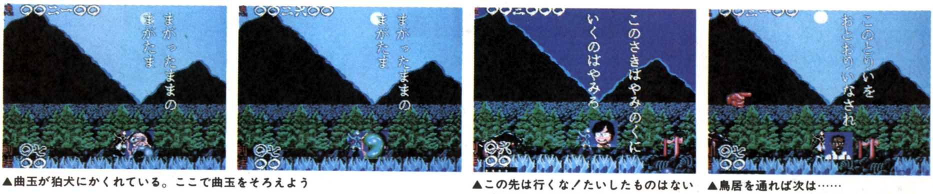
▲無気味なキャラクターのオンパレード。こんな国に長居は無用。

▲閻魔大王のもとへ急げ

▲「生」とでるか「死」とでるか。地獄のルーレット

▲「死」！

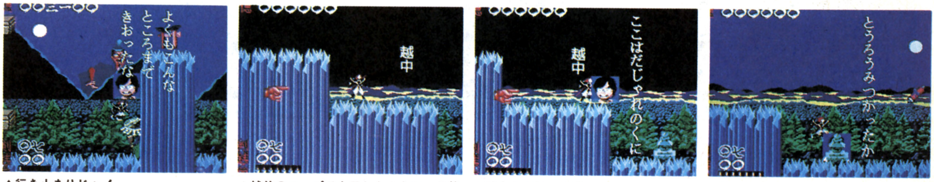




▲曲玉が狛犬にかくれている。ここで曲玉をそろえよう

▲この先は行くな！たいしたものはないぞ！でもそう言われると行きたくなるのが人情というもの

▲鳥居を通れば次は……

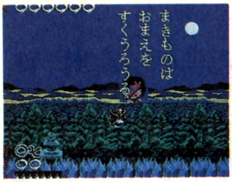


▲行き止まりじゃ！

▲越前のマップでも示したように，燈籠の隠れ鳥居からくることができる

▲越中もだじゃれ国

燈籠に触れると………

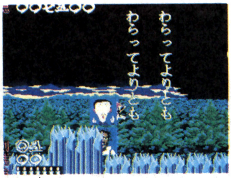


▲本当に，この先では巻物（衝撃波アイテム）は必要

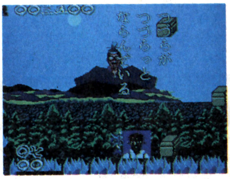
▲魔神の出現！むねのあたりを衝撃波で撃つと一撃です

▲要石の上部にはごらんのメッセージが

▲しつこいね



▲２回も「わらってよりとも」のメッセージがでる。これより頼朝出現！



▲つづらなど，この状況で取っている場合ではない

▲この国でも「鏡」が取れる

ボーナス・ステージ

何とも白一色の雲の上のきれいな景色ではありませんか！おまけにお釈迦様の落としてくる４色の玉が景色の白にマッチしていて見とれてしまい，取るのが惜しいぐらいです。画面だけでもきれいなのに，ここで落としてくれる玉を拾うと（紫・緑・青・茶），剣，銭，命の容量を増やしてくれて，今後のゲーム展開を非常に楽にしてくれます。特に紫色や茶色を中心に追ってみましょう。緑色はいやがおうでも取れます。また玉の出現する割合はランダムです。

このボーナス・ステージは，マップに示したように左端と右端があり，端では安駄婆が「行き止まりじゃ」と知らせてくれます。

国によって段の位置がちがうのがわかるでしょう。

各面それぞれ特徴のある地形をしていて，階段状になっているものもあれば，段がかさのようになっていて玉がことごとく左右に流れるところもあります。

釈迦の動きかたは不規則ですが，玉を取りに行く向きと逆向きに動くことが多いようです。

最後にしょうぶが生えてきます。日頃行ないの悪い人は「愛」が取れないとか!?

未使用のボーナス・ステージには「飛弾」と「伊豆」があります。

未使用ボーナス・ステージ

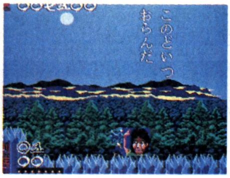
実は，ゲームプレイ中は見ることはできませんが，ROM 中には「飛弾」と「伊豆」の未使用ボーナス・ステージが入っています。二つの国を参考程度にちょっとのぞいてみましょう。

▲飛弾のスタート

▲飛弾は段々がやたら多い

▲伊豆には乗れない雲がたくさんある

▲本当にお金がほしい!?この辺から小型の要石が飛んでくる



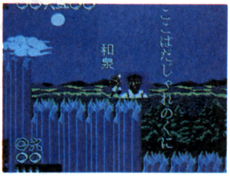
▲「このどいつおらんだ」

▲「行くな」との警告

▲これでもか!というくらいのダジャレ連発

和泉

この国は未使用です。ほとんど越中とと同じだじゃれで，鳥居に入ると，また和泉の国へきます（永久に終わらない)。

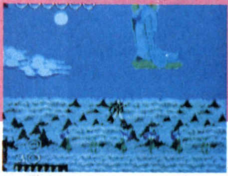


淡路

讃岐の国からつながっていて，淡路が終わると備前へ行きます。

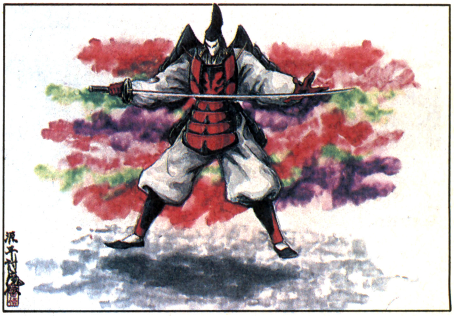
▲きれいな白一色の景色。ここでたっぷりと剣，銭，命を増やそうではありませんか

▲雲の上をジャンプしながら，４種の玉を拾い集めていく。できるだけほしいのをねらって取ろう



◀空の色も明るくなってきた。地面には菖蒲がさいている

◀景清は備前へ急ぐ

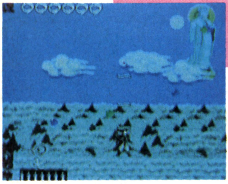


美作

頼朝の亡霊からことごとく逃げ，２番目の因播の鳥居をくぐると美作にきます。一定時間釈迦の恩恵を受けるとつぎに但馬に行きます。

◀スタート画面

◀玉を集めよう



◀玉を集めよう

◀花を取ると「愛」がめばえてくる

◀釈迦は消えた「愛」の心をやどして景清は但馬へと道を急ぐ

志摩

◀伊勢からやってきた

◀集めろ集めろ！

◀このステージが終わると尾張へ行く。「愛」とともに

佐渡

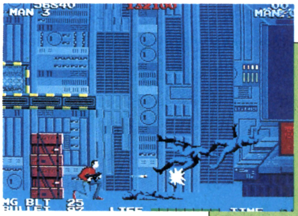
◀越後の一番奥の鳥居をくぐると佐渡

◀他のボーナス・ステージとちがって段がきつく、取るのもたいへん

◀上に登って玉を取りに行くぐらいの積極性が大切

◀まさに,「たなからぼたもち」の図。雲の段がかさになって玉をはじいている

◀花はさきみだれている。されど、と、取れない！



ローリングサンダーは，いかにも「アメリカ！」という感じのするゲームで，キャラクター・デザイン，動き，背景など，どれをとっても今までにないナムコゲームの異色作と言えます。

ＯＬＤバージョン（初期バージョン）とＮＥＷバージョンの２タイプがあり，ＮＥＷバージョンのほうはナムコゲームの中でもかなり完成度を持っているゲームだと思います。

簡単な操作とリアルな動きで，一般の人にもマニアの人にも広く受け入れられているゲームでしょう。

発売年月日：

ＯＬＤバージョン　1986年12月

ＮＥＷバージョン　1987年１月

ストーリー

1960年代後半，ニューヨークに「マブー」と名乗る男が現れた。その年齢も国籍も，すべてが謎に包まれた「マブー」は世界の終末を予言し，自らを救世主と称し，大衆の前で数々の奇跡を起こした。

「マブー」の奇跡はたいへんな評判を呼び，マブー信者は爆発的な拡がりをみせた。しかし，彼の真の目的は，実は世界征服にあったのである。

「マブー」は秘密結社「ゲルドラ」を組織し，ニューヨーク貧民街のはずれの，見捨てられた古ビルの地下に要塞を築き，着々とその野望を実現に移していった。

「ゲルドラ」の存在に気付いたWCPO（世界刑事警察機構）は機構内部にある特殊工作部隊「ROLLING THUNDER」の女性工作員「レイラ＝ブリッツ」に「ゲルドラ」への潜入を命じたが，単身「ゲルドラ」の地下要塞に乗り込んだレイラは，「マブー」の正体を突き止めることはできたものの，逆に「マブー」によって捕えられてしまった。

今や，レイラ＝ブリッツの命は風前の灯。レイラが殺されてしまっては，マブーの謎は永遠に封じ込められてしまう。WCPOは「ROLLING THUNDER」の中で最強の男，コードネーム「アルバトロス」にレイラ＝ブリッツの救出命令を下した。

ゲーム内容

ローリングサンダーは，ストーリー1（エリア1～エリア5）とストーリー2（エリア6～エリア10）で構成され，倉庫や地下洞窟，溶岩湖にいるマブーの手下を拳銃とマシンガンで倒しながら進みます。そして，エリア10で待ち受けるゲルドラの創始者マブーを倒し，レイラを救うとエンディングとなります。

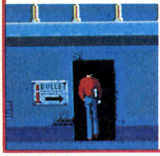
各エリアには〝BULLET〟と〝ARMS〟と表示されたドアがあり，ここに入ると，弾の補充やマシンガンが手に入ります。

これ以外のドアに入っても，意味はありません。

●BULLET

ゲーム・スタート時の拳銃の弾数は50発ですが，この表示のあるドアに入ると弾数が補充されます。

補充される弾数は場所によってかわります（20発，30発，50発の3種類）。



◀〝BULLET〟のドアに入ると拳銃の弾が補充できる

●ARMS

この表示のドアに入るとマシンガンが手に入ります。マシンガンは，ボタンを押しっぱなしでも連射が可能な重要な武器です。

補充できる弾数は，これも場所によってかわります（40発，80発，100発）。

◀〝ARMS〟のドアに入るとマシンガンが手に入る

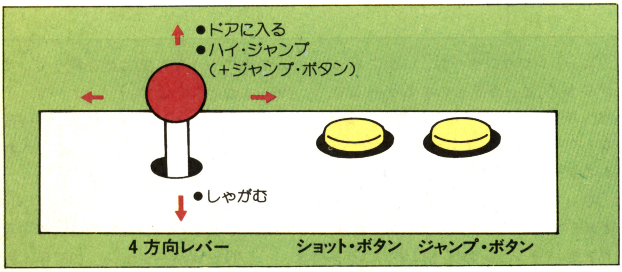
アルバトロスは，マシンガンを優先的に使用し，マシンガンの弾がなくなると拳銃に切りかわります。

拳銃の弾を使い切ってしまうと，弾のスピードがおそくなりますが，1発補充されて単発になります（から撃ちになることもある）。

なお，弾数が50発以下の場合，エリアをクリアすれば50発に補充され，それ以上の場合は，前エリアの弾数が継続して残ります。

LIFEゲージが0になったり，溶岩湖に落ちたり，またタイムが0になると1ミスとなります。

操作方法

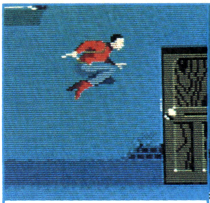


《第1図》ローリングサンダーのコントロール・パネル

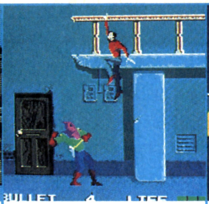
4方向レバーと2ボタン（ショット，ジャンプ）で操作します。

ジャンプには2種類あり，ジャンプ・ボタンを押すだけのノーマル・ジャンプとレバーを上に入れながらジャンプ・ボタンを押すハイ・ジャンプです。

2階へあがるときは，ハイ・ジャンプを行ないます。逆にレバーを下に入れてジャンプ・ボタンを押すと，2階のフロアから飛び降ります。



▲ノーマル・ジャンプ。敵の弾をかわすときなどに使用



▲手すりのあるところでハイ・ジャンプをすれば２階へあがれる

▲手すりのあるところで，レバーを下に入れジャンプ・ボタンを押すと下に降りられる

ドアに入るときは，ドアの前でレバーを上に入れると内部に入れます。

ドアの中に入っているとき，

(a)　レバーを上に倒していると，ドア内部から外にでられません。

(b)　レバーをニュートラル状態（手を離した状態）にしていると，一定時間後ドアからでてきます。

(c)　レバーを下に倒すと，すぐにドアからでてきます。

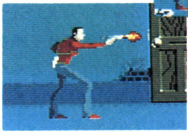
キャラクター・インフォメーション

アルバトロス

このゲームは，キャラクターたちが実にリアルな動きを見せます。そこで，ここでは主人公アルバトロスのすばらしい動きを見ることにします。

◀普通の状態のアルバトロス

▶マシンガンを使用中



◀拳銃を使用中

▶しゃがんだ状態

▶ドアからでてきたところ

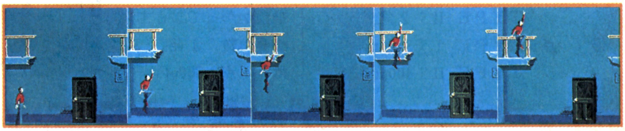
▼ジャンプ

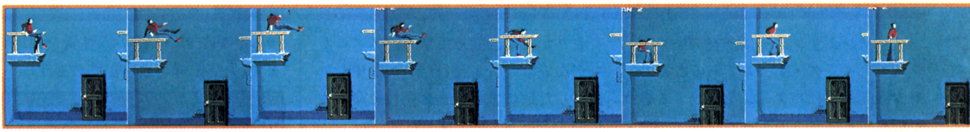
▲ハイ・ジャンプ

▲ハイ・ジャンプから降下中

▲ドアに入っていくところ

１階から２階へとアルバトロスがハイ・ジャンプするシーンの連続写真。これを見てもわかるように実に細かくパターン・セッティングされています。なお，２階から１階への降下は，この逆の動きです。





分類　ボス

●ネーム：MABU（マブー）

キャラ特性：最終エリアの最後に登場する秘密組織「ゲルドラ」のボス。画面内に登場してから一定時間後，主人公「アルバトロス」に向かって突進してきます。マブーを倒さないとゲームエンドになりません。

必要弾数：25発

得点：2,000pts

分類　手下

●ネーム：MASKER（マスカー）

キャラ特性：ドアから，または画面外から進行してきます。主人公に対して，「飛びかかる」「殴（なぐ）る」「銃を撃ってくる」「爆弾を投げる」などの攻撃をしてきます。

TYPE I

マスカー・ピンク

マスカー・オレンジ

マスカー・ホワイト

マスカー・グレイ

TYPE II

マスカー・イエロー

マスカー・ブラウン

マスカー・グリーン

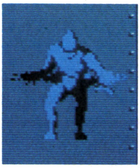
マスカー・ブルー

必要弾数：ＴＹＰＥ Ｉ：１発
　　　　ＴＹＰＥ II：２発
得　点：ＴＹＰＥ Ｉ：300pts
　　　　ＴＹＰＥ II：400pts

分類　忍者

●ネーム：NINJHA

キャラ特性：壁から現れるか（必ず定位置に出現する），または画面外から進行してきます。主人公に対して，「飛びかかる」「殴る」「銃を撃ってくる」「爆弾を投げる」などの攻撃をします。



ブルー・ニンジャ

パープル・ニンジャ

イエロー・ニンジャ

ホワイト・ニンジャ

必要弾数
ブルー：１発　パープル：２発
イエロー：３発　ホワイト：４発
得点：700pts

分類　人造人間

●ネーム：BLOGA

キャラ特性：画面外より出現。通路上を歩きまわっていて，主人公との距離がある一定距離に近づくと，飛びかかってきます。

必要弾数：１発
得　点：300pts

●ネーム：FIRE MAN

キャラ特性：溶岩湖のあるところで画面外よりとびはねながら近づいてきます（NEWバージョンではエリア９の最初で登場する）。

撃つと四つに分裂し，画面上方へと退散していきます。分裂後の「FIRE MAN」を撃ってはじめて得点となります。

必要弾数：分裂前：１発
　　　　分裂後：１発
得点：分裂前：０pts
　　　分裂後：800pts

●ネーム：GELZO

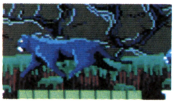
キャラ特性：普段は羽根を休め止まっていますが，アルバトロスが近寄ると，上昇し頭上を数回飛び回り，突然降下して襲ってきます。８面では前方より突進してくるものもいます。

必要弾数：１発
得点：800pts

分類　動物

●ネーム：PANTHER

キャラ特性：檻の中，通路上などを歩きまわっており，アルバトロスが近づくとアルバトロスのいる高さまで飛びかかってきます。飛びかかる，しゃがむなど，たくみに攻撃，移動をするので，弾が当たりにくい。



必要弾数：
１発
得点：500pts

ゲーム・テクニック

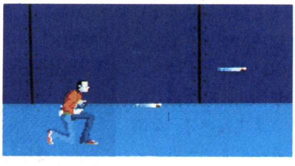
ローリングサンダーは，パターン・シューティング・ゲームであるため，ある程度の進行パターンを作成する必要があります。このゲームは操作が非常に簡単なため，敵の出現パターンさえ覚えればいいように思われがちですが，進行パターンを作るにあたって，つぎのようなテクニックを使用することをすすめます。

2段撃ち part I

２発命中させないと倒せない敵（MASKER TYPE IIなど）に有効。

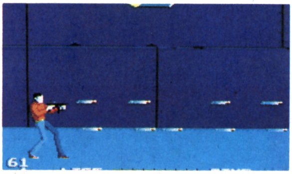
やりかたは，立って撃ち，スグにしゃがんで撃つ。１発目（上）が命中し，後退した敵にすぐさま２発目を命中させ倒すというものです。

ＴＹＰＥIIのような敵は後退した直後しゃがんでいるという性質を利用します（上だと弾が通過してしまう）。



▲２段撃ちパート１：
立って撃ち，しゃがんで撃つ

2段撃ち part II



▲２段撃ちパート２：
パート１の間隔を短くしたもの。
マシンガンのときには簡単

2段撃ちの1発目(上)と2発目(下)の間を短くしたもの。高さのちがう2発の弾がほぼ同時に進行していくので，ジャンプする敵に有効。ブローガ，ファイヤー・マンなどに対して使用すると効果的。

弾の多重補充

弾の補充できるドアがありますが，これは基本的には1回しか補充できません。

しかし，ドアをある程度（1～2画面ぐらい）スクロール・アウトさせると，そのドアでもう一度補充できるようになります。ノーミスの場合，最終エリアまで普通に補充していけば足りるようにできています。この技は，ミスをしたときに使用しましょう。

マシンガンの多重補充に限りマップ上にラインでしめしてあります。主人公がライン上までくれば，再度補充可能となります。

ハイ・ジャンプ誘導

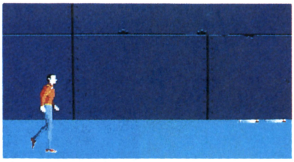
通常では撃てない敵，または撃ちにくい敵を撃ちやすい位置に誘導する技がハイ・ジャンプ誘導です。ただハイ・ジャンプするだけですが，敵を主人公側に誘導するのにはもっとも効果的な方法です。

▲ハイ・ジャンプを使って敵を誘導し，つられてジャンプしたら撃つ

ガン・シールド

敵が出現してから処理をするのでは遅い場合がしばしばあります（敵が弾などを撃ってくるため）。このため，敵を画面出現と同時に倒そうという技がガン・シールドです。

弾を連続して何発か撃ち，その弾が画面から消える直前に主人公が移動するというもので，敵が大量にでてくる場所で非常に有効です。

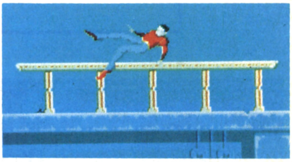


▲弾を撃ち，画面上に弾が残っているうちに移動するのがガン・シールド

飛び降りられるところを見きわめよう

だいたいは2階へ登ることができますが，飛び降りることのできるところと，できないところがあります。

手すりがあるところは飛び降りられますが，そうでないところは床の左右はしからでないと降りられません。



▲手すりのある階からは飛び降りられる

▲ここでは手すりはないが，上の階に登ることはできても，その場から飛び降りることはできない

初期バージョンとNEWバージョンのちがい

初期バージョンとNEWバージョンの大きなちがいは，まず敵の出現パターン。エリア別攻略法のところでは，NEWバージョンを基本に紹介しているので，そちらを参考にしてください。

第2に，敵の配置が変化しています。これも，エリア別攻略法で紹介していますが，初期バージョンと比較して，前半が非常にやさしくなり，逆に後半が異様にむずかしくなっています。

第3に，エクステンドが付いたこと。初期バージョンでは，アルバトロスは設定された人数で最後までクリアしなければなりませんでしたが，NEWバージョンでは，7万点で1人，20万点でもう1人追加されます。

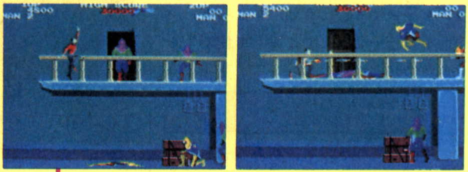
このほか，NEWバージョンではタイトル画面，各BGMが変わりました(エリア3は同じ)。そして，各エリアをクリアすると，逃げているレイラやマブーの顔などのクリアデモ画面，またエンディング画面などが追加されました。

◀各エリアをクリアするとデモ画面が付いた。コントロール・パネルのところで動きまわるマブーと，その手下たちの動きに思わず笑ってしまうのです

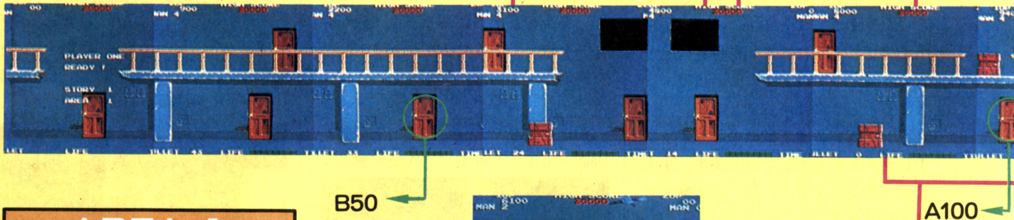
▲全エリアクリアのエンディング画面も付いた

エリア別完全攻略法

◀こういった引きだしの写真には要所要所の攻略場面が写っている。参考にしてほしい



▲ここでは，主人公が上に登れば（ハイ・ジャンプ誘導）下の敵も誘導されて登ってくるので，上に登って，敵を一掃しよう



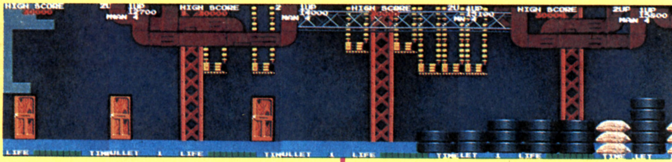
AREA 1
ストーリー1－1

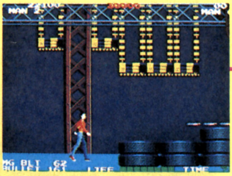
この面は前半と後半でゲームの進めかたがだいぶちがいます。弾をケチらなければ，まず死なない面ですから，基本的な操作，テクニックを身に付けてしまいましょう。前半は落ちついて安全に進行していこう。

このＡＲＥＡは，後半がヤマなので敵の出現パターンを頭にたたきこんで，敵を誘動したりして，ＴＩＭＥロスをふせぐのがコツです。

注：マップ中の「A80」はARM80発，「B50」はBULLET50発補充という意味です。

◀必ずマスカー・ピンクがでてくるので，下に降りる前に処理しよう。そうでないと，敵にジャマをされて上に登れなくなってしまう

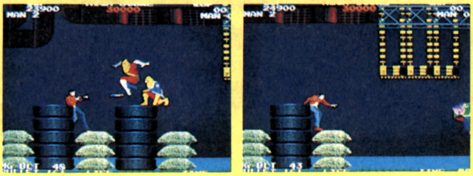




▶１段高いタイヤの中にマスカー・ピンクがいる。チョロチョロとすばしこいのでタイミングを合わせて処理。そこから二つ目のタイヤには２人のマスカー・ブルーが隠れている。銃を撃つときに顔をだすのでそこを処理。撃ってきた弾はタイヤの中でしゃがんでかわそう。この２人を処理するときに，正面からマスカー・イエローがでることも忘れてはならない

▲マスカー・ブルー，ピンクを処理

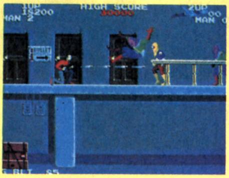
▶そして，マスカー・オレンジ２を処理



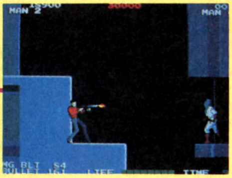
▶でてくる敵はギリギリまで引きつけてから撃とう。もし敵がはまってしまった場合はハイ・ジャンプ誘導！

◀タイヤの手前で１発撃って，すぐにジャンプして進行するとマスカー・ピンクを倒せる。失敗した場合，すぐに地面に落ちて処理すればギリギリで間に合う

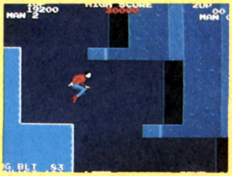
◀ここでは，弾をおしまずに連射しよう。あとにマスカー・グレー，オレンジとでてくるので，一種のガン・シールドだと思ってほしい



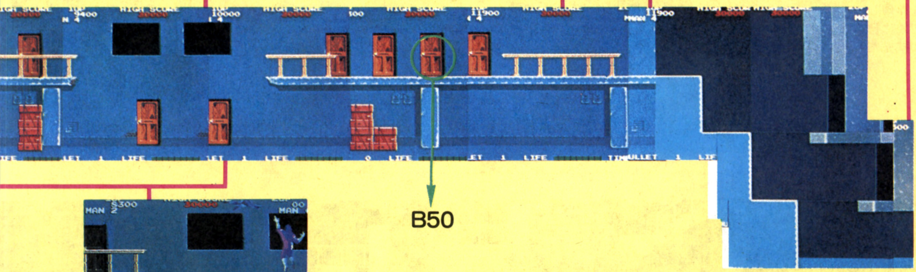
▶ＢＵＬＬＥＴの補充ドアに入る前に，前方の敵を処理してしまおう。さもないと敵がドアの前をうろつきまわり，でるにでられない状態になってしまう

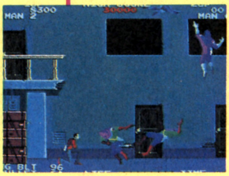


◀１段ストンと落ちると正面にマスカー・グレー。確実に処理しよう



▶１段ずつ降りるよりもジャンプしてしまったほうが早いぞ（ここからいよいよ後半戦。ローリングサンダーらしい展開となる）





◀ドアからでてくる敵に注意しながら前進しよう

◀写真の位置まで前進して，マスカー・イエロー，グレーを誘動

▲で，この２人を処理し，マスカー・グレーの撃つ弾のタイミングを見切って前進して処理

▲この先，マスカー・ブルー，グレー，ピンク×２と出現するのでガン・シールドで前進

▲ガン・シールドで処理しきれなかったものはここで処理する

▼マスカー・イエロー，オレンジ，イエローと出現するので撃ちやすい位置へと誘動

▲確実に処理したあと，この袋の山を越えればＡＲＥＡ１終了となる

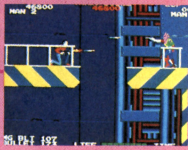
AREA 2
ストーリー1－2

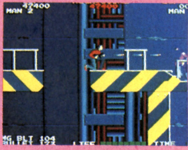
この面では，わりとドアが少ないほうなので，敵の出現位置をしっかりと頭にたたき込めばまず安心です。しっかりしたパターン作りがこのゲームには必要。

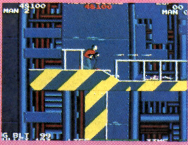
この面で，コンテナの上に乗って進行するのはさけたほうがいいですよ(下から殴られる恐れがある)。

▲このマスカー・イエローのあとにマスカー・ホワイトが弾を撃ってくるので，ガン・シールドで処理してしまおう

▲突然，上からのマスカー・ピンクの来襲。あわてずに処理

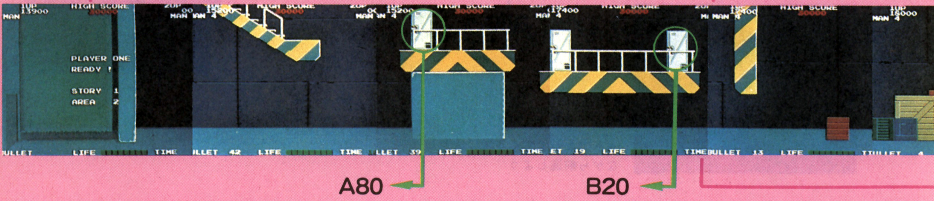


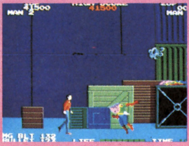




▶マスカー・オレンジが正面から，マスカー・ピンクが上から降りてくるので，はさまれないようにして処理し，上に登ってマスカー・グレーを処理しよう。そして左に行ってARMの補充だ

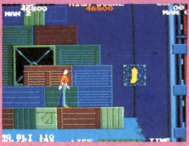
▲マスカー・オレンジを処理した後，マスカー・グレーの爆弾攻撃をタイミングをみはからって通過

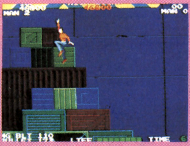




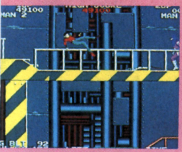
◀正面からマスカー・ピンク×2，マスカー・グレーを処理。1個目の木箱に乗り，弾を2発撃ち前進。コンテナの上のマスカー・グレー，マスカー・ピンクを処理できる。木箱から降りたところで正面のマスカー・ピンクを処理。茶色のコンテナ（マスカー・ピンク×2が見えたところでマスカー・ピンク×2を処理。うしろからマスカー・ピンクが追って出現するので，すぐあとに振り向いて処理。そのコンテナの上に乗ってすこし前進させるとマスカー・イエロー，ピンク，グレーと上から降りてくるので，しゃがんで4発撃って処理をする。

一つ先のコンテナへジャンプし，2発弾を撃ってジャンプで前進（一種のガン・シールド），マスカー・ピンク×2を処理できるので，コンテナから降りてマスカー・ピンクを処理



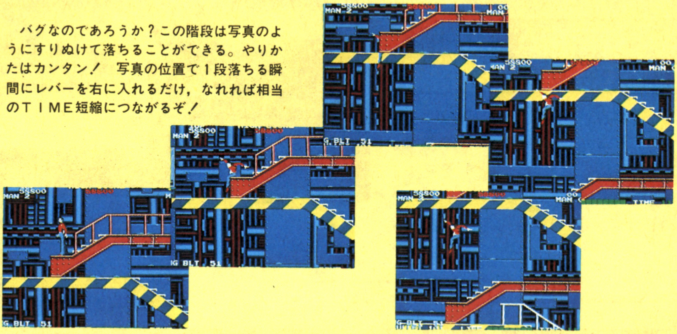


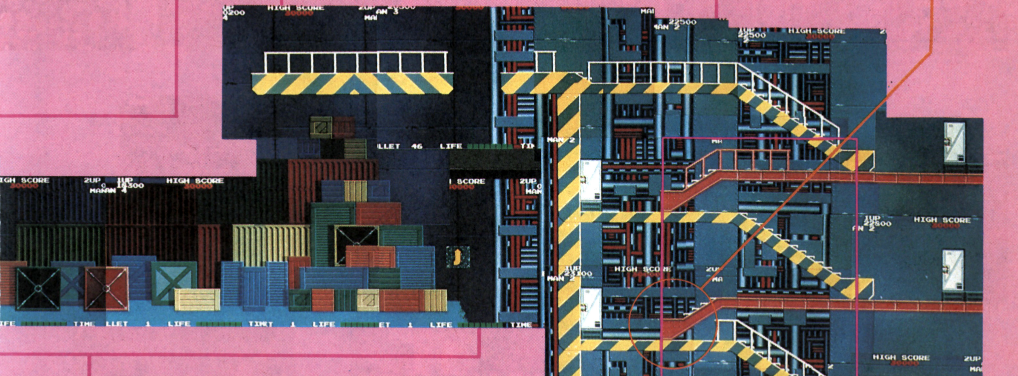
▲このままここで進行して行くと落ちて1ミスとなる。ここは，ハイ・ジャンプでコンテナを上へ上へと登っていこう

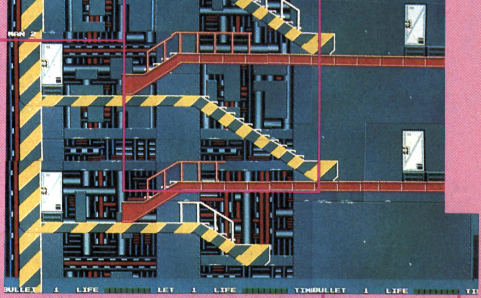


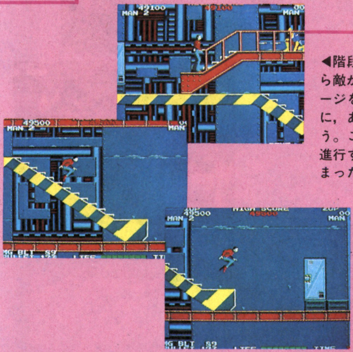
▲マスカー・ピンク，オレンジを処理したあと，ジャンプで対岸へ渡ろう。距離がけっこうあるので落ちないように注意しよう。マスカー・ブルーを倒したあとガン・シールドで進行。前方の敵は無視して下に降りる

バグなのであろうか？この階段は写真のようにすりぬけて落ちることができる。やりかたはカンタン！　写真の位置で１段落ちる瞬間にレバーを右に入れるだけ，なれれば相当のＴＩＭＥ短縮につながるぞ！



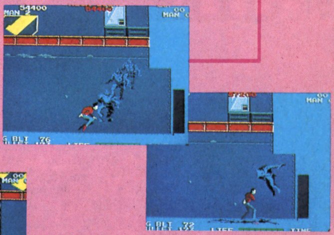






◀階段をくだっていく際，上から敵が降りてきて，突然のダメージをくらう。これを防ぐために，あらかじめ処理をしておこう。この階段は１歩１歩歩いて進行するよりもジャンプしてしまったほうが速いぞ

◀いやらしい位置にマスカー・ピンクが出現するが，このライン上でジャンプ進行し，ストンと１段落ち，１発撃てばカンタンに処理できる。つぎは，手すりを使って下に降りよう



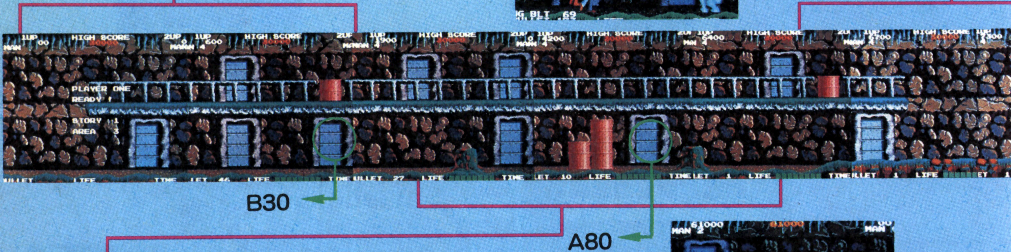
▲壁から突然忍者がわきでてくる。出現する場所を覚えて撃て！

AREA 3
ストーリー1－3

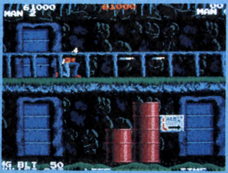
このＡＲＥＡから，ブローガ，パンサーなどが登場。基本テクニック（ガン・シールド，２段撃ちなど）をフルに活用しないとまず進めない面。この面のＢＧＭはＯＬＤバージョン，ＮＥＷバージョンとも変わっていません。

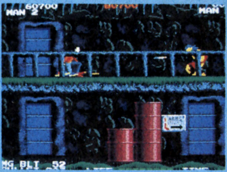
◀あらかじめ，しゃがんで１発撃っておいてから前進すると１匹目のブローガが倒せる

▲ブローガ，ドアから出てくる敵，上から降りてくる敵を確実に処理し，ＢＵＬＬＥＴのドアの前で１発撃ち，マスカー・ピンクが倒れるのを確認してから，ＢＵＬＬＥＴの補充に入ろう

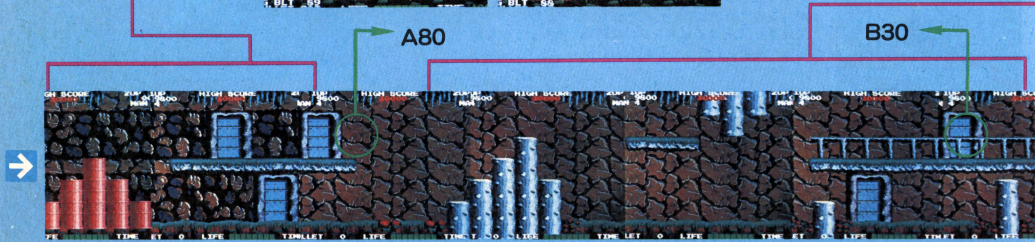


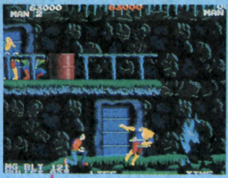
◀２階へハイ・ジャンプして，マスカー・ピンク×２，ブローガを２階へ誘導，処理，ドアからでてくる２人に注意し，ガン・シールドで突破。最後のマスカー・オレンジの弾をうまくよけてからＡＲＭの補充をしよう





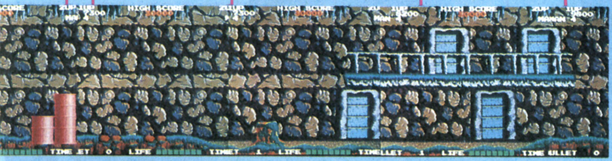
◀マスカー・ピンクを処理したあと，１段登ってガン・シールドで２階の敵を一掃





▲ブローガなどが出現するのでガン・シールドで確実に進行しよう

▼ここはしゃがんで1発，しゃがんで1発，立って1発とタイミングをおいて撃てば，出現する3匹のブローガを弾をもらさず3発でしとめることができる



▼上，左，右からの猛攻。はさまれないように，すばやい判断が必要だ

◀さて，パンサーの登場。ここはムリに倒しにいかず，やりすごしてしまうのがいいと思う

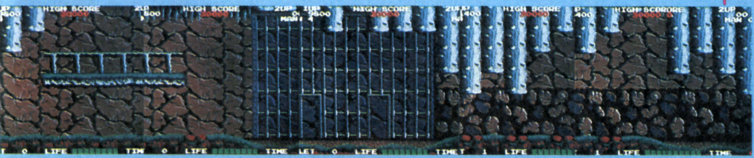
◀2階のパンサー，そして地面のパンサーを処理してガン・シールドで進行しよう。パンサーは弾をしゃがんでよけるので，弾を多めに撃つのがポイント

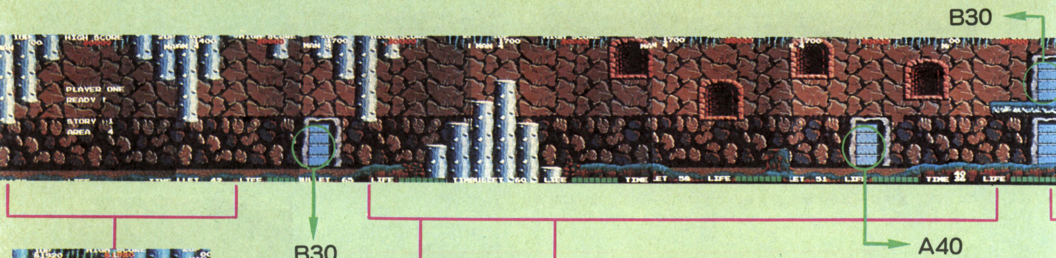
▲オリの前まではパンサーがいっぱい。安全にガン・シールドで進むのが効果的

▼このパンサーは弾をよけるので，1発ではダメ。3発ぐらい撃って倒そう

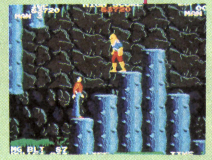
▲飛んでくる2匹のパンサーとドアからでてくるマスカーを処理してから杭を越えよう

▲オリを越えたら，最後のツメ。敵が多量にでてくるので，身動きがとれなくなる前にガン・シールドを使おう

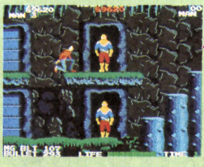




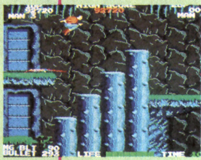
▲マスカー・イエロー，ホワイトと，ここもいやらしい出現構成になっているので，不用意に進行しないように注意しよう

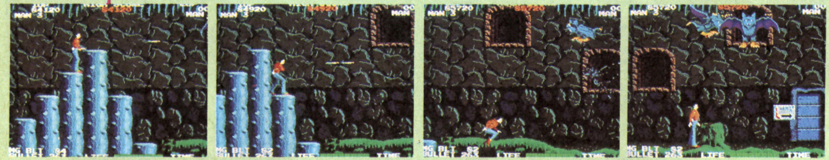


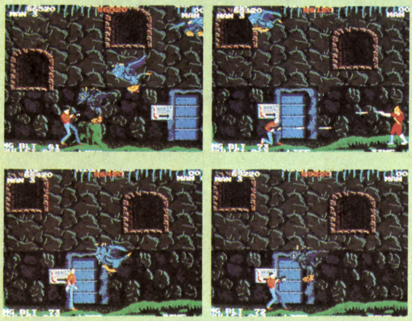
▲マスカー・イエローが降りてくるまでジッと待て



▲上のドアのマスカーを処理しただけで安心してはいけない。すぐに下のドアのマスカーも２階に登ってくるので注意しよう

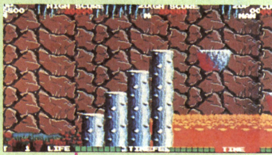






◀さてさて，ゲルゾの登場であるが，パターンさえしっかりしていればこわくない。まず左から３番目の（２番目に高い）杭で１発撃ち，一番手前のゲルゾを処理しよう。つぎに１番高い杭の右どなりの杭に乗って，弾を１発撃ってすばやく前進。これでもう１匹のゲルゾをやっつけたことになる。

つぎに低い切り株のところで止まっていると，上空に３匹のゲルゾが，その後右方向からつぎつぎと舞い降りてくるのでねらい撃ち。切り株を越えてマスカー・オレンジ，ブルーを処理したのち，しばらく待つと右方向よりゲルゾが降下してくる。ねらい撃ちしたあと，ＡＲＭの補充

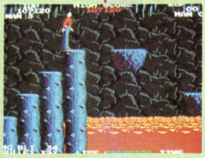


AREA 4
ストーリー１−４

このＡＲＥＡからゲルゾ，ファイヤー・マンの登場です。この面ではあまり勝手な行動をとるとハマッてしまいます(自由度が低い)。

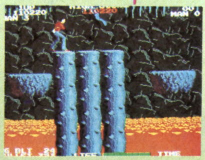
ここは確実なパターンを作成するしかないのです。

最初にハマる面だと思うので，気長にあきらめずにパターンを作ってください。

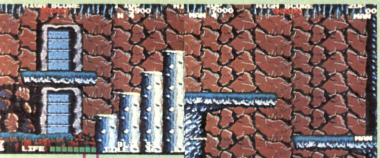


◀ジャンプしてからの移動調整を使ってうまく一番高い杭に乗ろう（溶岩湖に落ちると１ミスだから落ちないように慎重に）

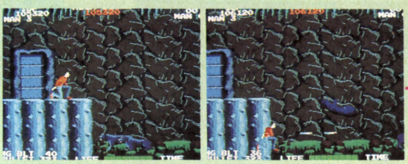
▶跳ねてくる３匹のファイヤー・マンのうち最後の１匹がこちらに向かってくる（あとの２匹は溶岩湖に落ちてしまう)。タイミングを合わせて撃とう。分裂したやつに当たって死ぬのが恐いので残らず処理するのが安全策

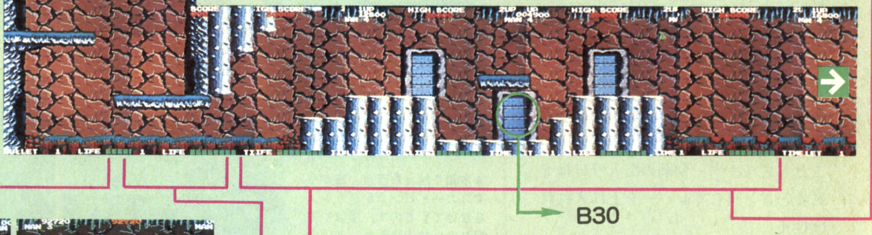


▲ボンボンと島を渡って，中間地点にいきなりブルー・ニンジャ出現

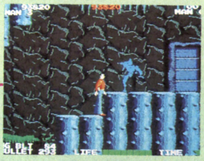


▶パンサーが下をウロウロしている。タイミングをみはからい（最後のパンサーがうしろを向いた時点），下におりてガン・シールドで進行しよう





▲マスカー・グリーンが爆弾を投げてくる前にすばやく杭をジャンプで越え，やっつけよう。もし爆弾を投げだしてしまったらＡＲＭのドアぐらいまでもどれば再度チャレンジ可能だ



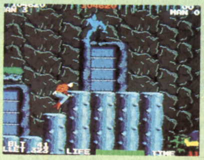
◀ブルー・ニンジャ出現。この上にも隠れているので軽くジャンプして出現させ，まとめて倒そう

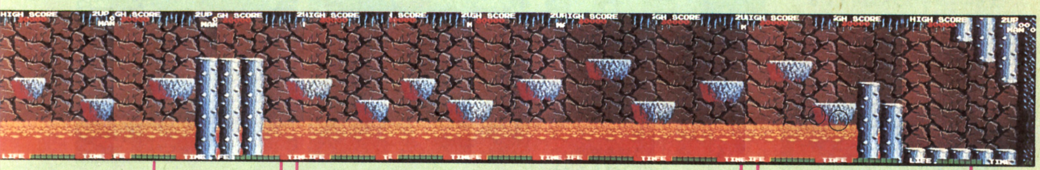
◀ブローガが上に登って向かってくるので，ドアから出現するマスカーを含め，立って撃てばまとめて倒すことができる

▲ジャンプせず，そのまま下に降りると楽に地面にたどりつける（両サイドにはブルー・ニンジャが隠れている）

▲マスカー・イエロー，オレンジと出現。この処理に手まどっていると，うしろからマスカー・オレンジが出現し弾を撃ってきてはまってしまうぞ

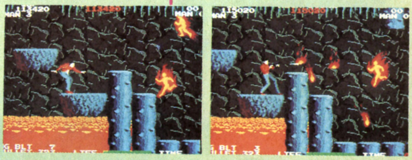
▶ドアの上にはブルー・ニンジャが隠れている。ジャンプして出現させ，ドアからでてくるマスカーとまとめて倒してしまおう

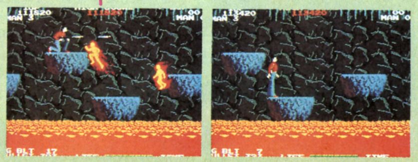




▶中間地点から二つめの島に着地した瞬間，１発撃ち，しゃがんで連射。突然のファイヤー・マンをしとめられる

▶最後のファイヤー・マン２匹は，上の島からストンと落ち，その場で連射すればだいじょうぶ



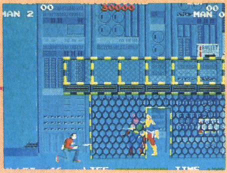


◀一番高い島に着くと，ファイヤー・マンが…。すばやくしゃがんで連射して切りぬける。この島の下（すぐ右どなりの島）はジャンプして移るのではなく，そのままストンと落ちよう

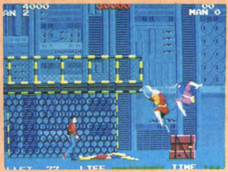
AREA 5
ストーリー1－5

さあ，ストーリー1の最終エリアです。敵も今までのエリアとは比較にならないくらいの猛攻撃をしかけてきます。

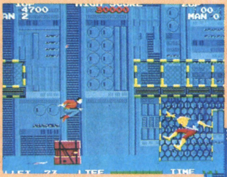
このエリアから金網というものがでてきて，同じ階でも手前と奥というふうにキャラクターの位置を区別しています。慣れないうちは，敵が金網の内側にいるか外側にいるか判断できないこともあります。金網の出入り口はドアのときと同じくレバーを上に入れればＯＫ。



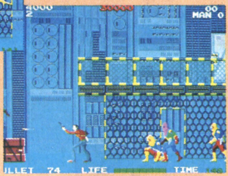
◀このマスカー２人は金網の内側にいる。このようにこれから先は，敵が金網のどちら側にいるのかすばやく判断する必要がでてくる

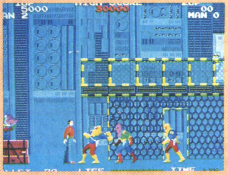


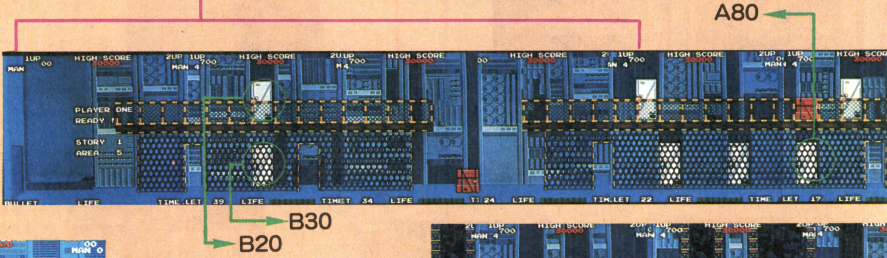
▶マスカーに弾を撃たれるとタイムのロスになる。弾を撃たれるまえに処理してしまおう

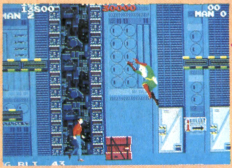


▲木箱を越えた直後，左からマスカー・ピンクがダッシュをかけてくるので，すばやく振り向いて１発撃ち，前に向きなおしてしゃがんで連射！

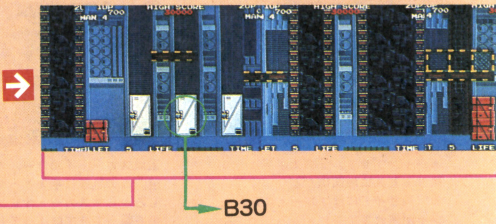


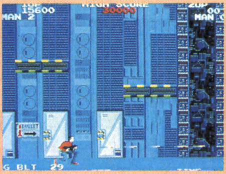


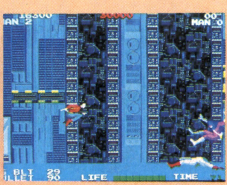




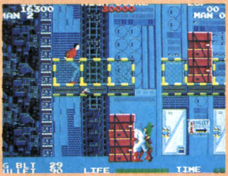
▲上から突然降ってくるマスカー・ホワイト。木箱を越えた直後にもマスカー・ブラウンが降りてくる



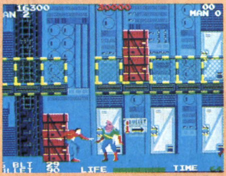




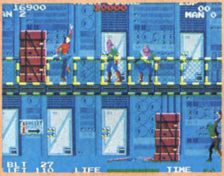
▲マスカー・ブルー，ホワイト×２と出現するので，ガン・シールドで前進しよう



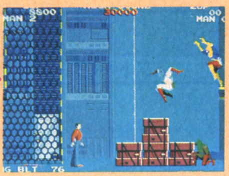
◀マスカー・グリーンに手りゅう弾を投げられる前に２階へ登ってしまおう。もし，手りゅう弾を投げられてしまったら，タイミングをみはからって，２階へ登ろう



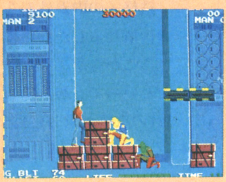
▶このマスカーは２階に登ってくるかどうかがわからない。登ってきた場合は，そのまま２階で倒そう。登ってこない場合はへたに飛びまわらず，すなおにストンと降りて処理しよう

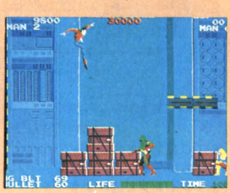


▶２階に登って，ドアからでてくる敵に注意しながらすべての敵を処理しよう。１階のマスカー・グリーンが２階へ登ってこないときは，１階にちょっとだけの時間降りて誘導し，すぐさま２階に登れば，マスカーはつられて登ってくるぞ

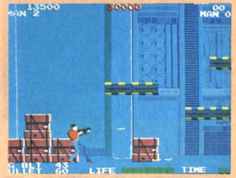


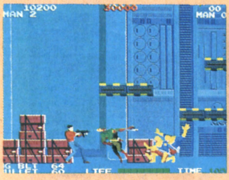
◀まずこの位置でマスカー・グレーなどを処理して，1段登り，マスカー・イエローをふっとばそう

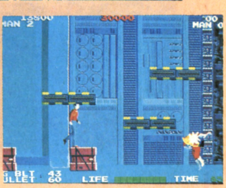




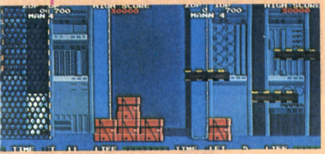
◀ハイ・ジャンプ誘導でマスカー・グリーン，イエローを右へ移動させ新たに前方から進行してくるマスカー・イエローとともに倒そう



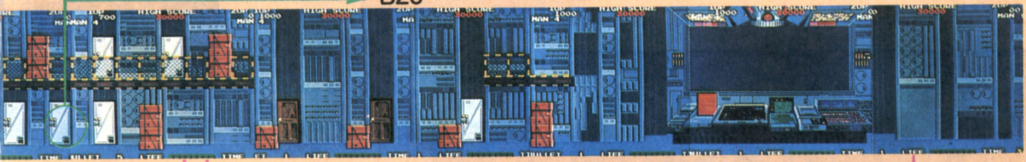


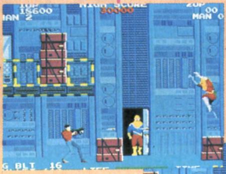


▶マスカー・オレンジに弾を撃たれるまえに，あらかじめガン・シールドで進行しよう

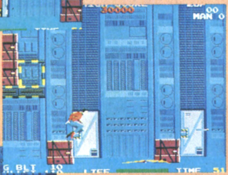


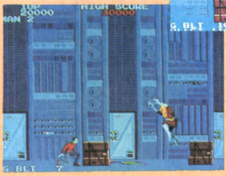
B20





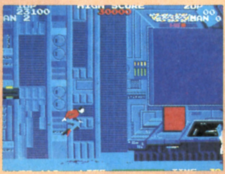
◀ドアから出現する敵に注意しながら，ガン・シールドで少しずつ前進しよう





◀なぜか，この位置にいると敵はもどっていってしまう。敵がいなくなるまでここで待とう。ここでドアからの敵に注意していないとやられてしまうことがある

▶ジャンプをして降りてはいけない。そのままストンと1階へ降りよう（手すりがないことに注意）



◀敵が多量に出現するので，弾をおしまずにガン・シールドで少しずつ前進しよう

▶最後にマスカー・ブルーが出現する。あらかじめ2段撃ちで進むと楽。後方からマスカー・イエローが追ってくることもある

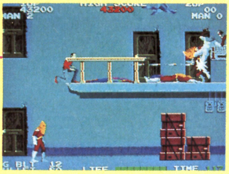
AREA 6

ストーリー2－1

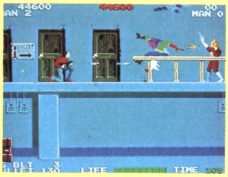
基本的なマップはＡＲＥＡ１と変わらないが，鉄格子，レーザ砲の追加設置がある。

鉄格子の内か外か？これを見極めるのは慣れるしかないのです。

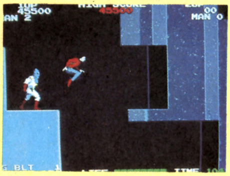
ここからが真のローリングサンダーだといっても過言ではないでしょう(敵の攻撃が激しい)。



◀ＳＴＯＲＹ１と同じく，ここはガン・シールドで進行しよう

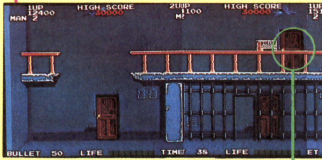


◀おやっ，ＳＴＯＲＹ１とマスカー・グレーの位置がちがうよ。こいつは無視してそのままジャンプで逃げよう



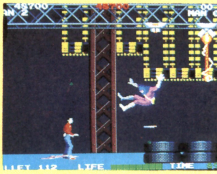
◀ここはＳＴＯＲＹ1と同じ感覚で進行してもだいじょうぶ

▼さあ，レーザー砲の登場だ！　前方からの敵とドアから出現する敵を確実に処理してから，レーザ砲のレーザーの切れ目のタイミングを見計らって前進

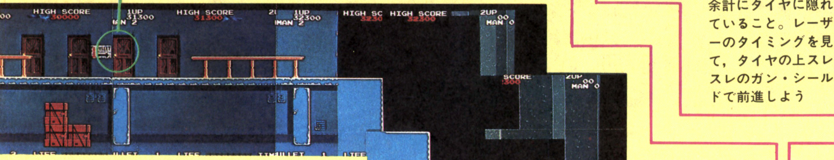


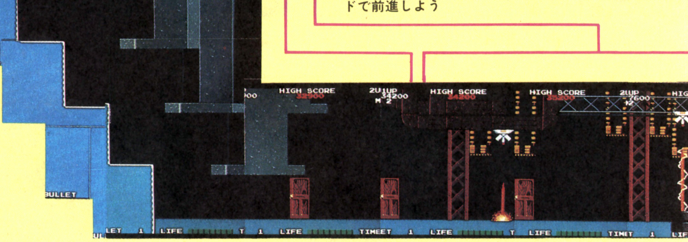
B30

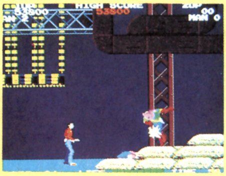
▶ＳＴＯＲＹ１とのちがいは，レーザー砲があることと，マスカー・グリーンが余計にタイヤに隠れていること。レーザーのタイミングを見て，タイヤの上スレスレのガン・シールドで前進しよう



B50



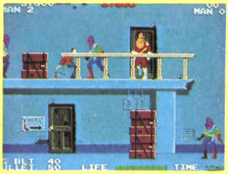




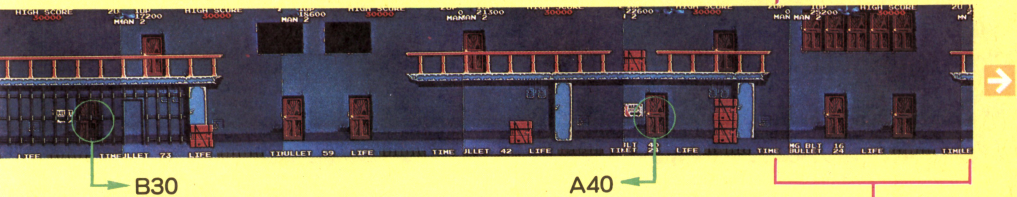
◀ここは，レーザー砲がなければ基本的攻略法はまったくといっていいほどＳＴＯＲＹ１と同じである。この前の場面のレーザー砲をぬけた人なら，なんともなくクリアできるでしょう。ただ，唯一注意しなくてはいけないことは，袋(？)の向こう側に敵が隠れているということ。下からパンチをくらったり，弾を撃たれたりするので，やられてしまうことがある

▲STORY 2はSTORY 1とは比較にならないくらいに敵が多い。絶対に弾をケチってはだめだ。バンバン連射しよう。弾を撃つ敵も少なくはないので，敵の出現パターンをはっきりと把握するまでは，ジャンプで追いかけるガン・シールドは使用しないようにしよう

▲マスカー・ブルーが弾を撃つ前に，木箱の先にいる2人のマスカーを倒してしまおう

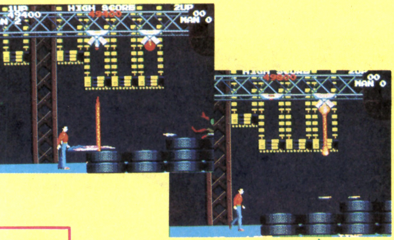


▶後方から追ってくるマスカーとドアから出現するマスカーに注意しよう。ここでやられると，せっかく今までためた弾が無駄になってしまうぞ

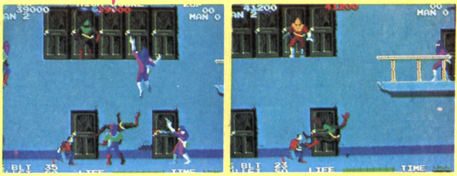


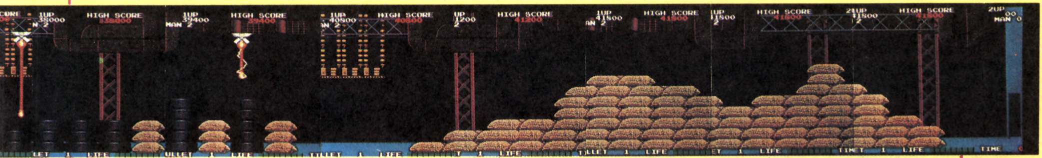
B30

A40

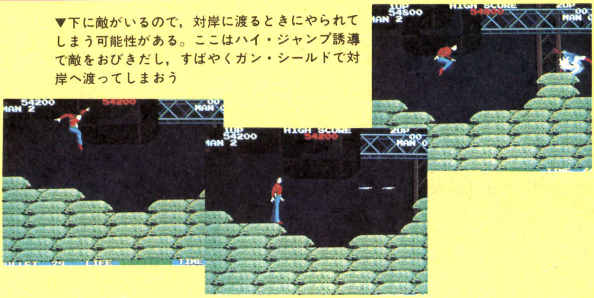


▶ここの場面はもうパニック状態。しかし，このように，写真の停止ポイントで敵を処理すれば意外と楽に通過できる（上のドアに出現したマスカーはジャンプをして降りてくるので，真下には降りてこないのだ）。しかし，上のドアに出現した敵が手りゅう弾を落としてくる場合があるのでそこは反射神経のキレを見せてよけよう





▼下に敵がいるので，対岸に渡るときにやられてしまう可能性がある。ここはハイ・ジャンプ誘導で敵をおびきだし，すばやくガン・シールドで対岸へ渡ってしまおう

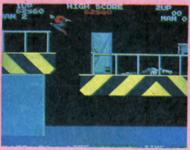


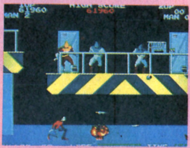
▼突然ブローガの出現（OLDバージョンではいない）あわてずにしゃがんで処理しよう。マスカー・グレーなどがこちらに来ないときは，ハイ・ジャンプ誘導だ

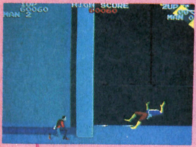
AREA 7
ストーリー2−2

基本的なマップはＡＲＥＡ２と完全に同じです。新たなパターンとなるゲルゾ，ホワイト・ニンジャ，ブローガの攻略さえしっかりしていれば，恐るに足らぬ面でしょう。

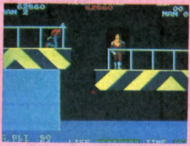
◀２階にいるマスカー・グレーがＳＴＯＲＹ１とくらべて，１人から２人になっていることが相違点。基本的攻略はＳＴＯＲＹ１と同じでだいじょうぶ

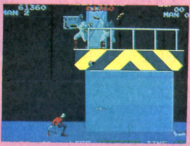




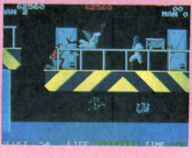


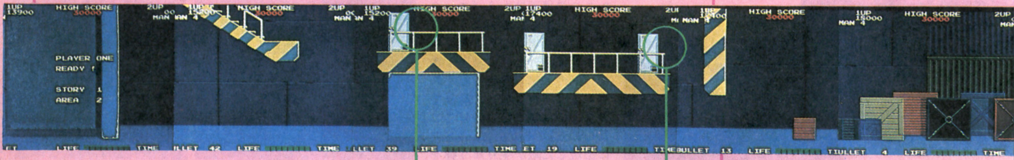
▲ここは，あせらずにＳＴＯＲＹ１と同じだという気分で前進しよう





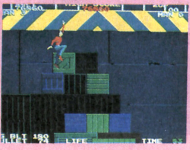
▲上から爆弾を落してくるマスカー・グレーがＳＴＯＲＹ１とくらべて，１人から２人になっている。２人ともタイミングをずらして爆弾を落としてくるので気を付けよう

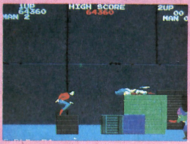




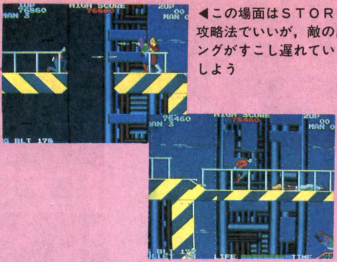
A80　　B20

▶ここまでくればひとまず安心。ＳＴＯＲＹ１と同じように上へ上へとコンテナを登ろう

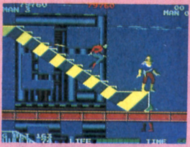




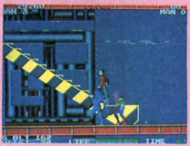
◀マスカー・グレーなどを処理したあと，木箱の上に乗りすばやくガン・シールドで前進し，ゲルゾを１匹処理。さらに，コンテナの上に乗ったまますばやくガン・シールドで前進し，ゲルゾを処理しよう。そこからさらにガン・シールドで前進し，もう１匹ゲルゾを倒す。前方にマスカーがいなくなるのを待ってから，一つ先のコンテナに飛び移り，ガン・シールドで前進。マスカー・ピンクを２人処理したあと，さらにガン・シールドで前進し，最後のゲルゾを倒す。もしも，今までに処理できないゲルゾがあった場合は，すみやかにコンテナから降りて，左右のマスカーを処理して，安全な場所を確保しゲルゾが降りてくるのを待って処理しよう。注意点は，降りてくるゲルゾを処理しようとしているときに，スクロールさせ，他のゲルゾを出現させないこと



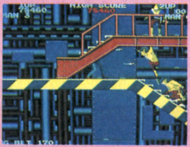
◀この場面はＳＴＯＲＹ１と同じ攻略法でいいが，敵の出現タイミングがすこし遅れているのに注意しよう



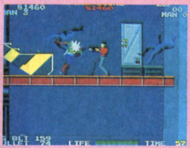
◀ここはＳＴＯＲＹ１と同じように

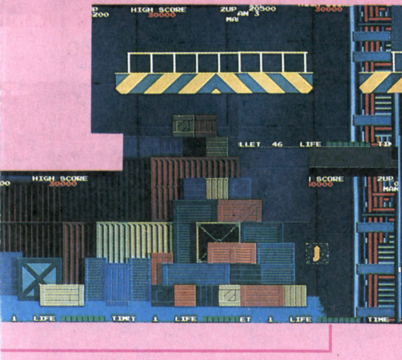


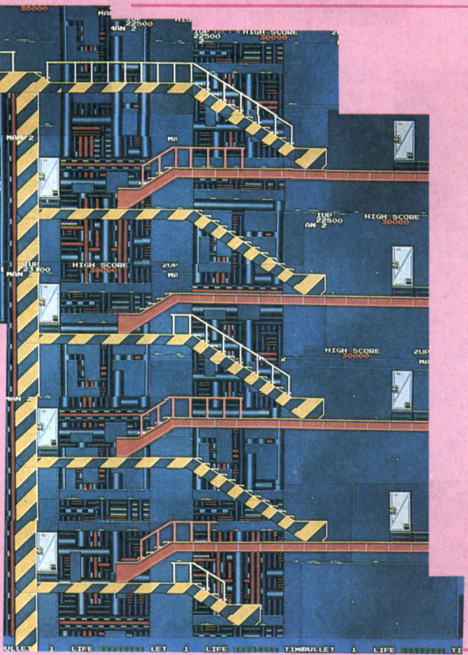
◀ブルー・ニンジャの出現。まず写真の位置で敵をかためておいて，ジャンプ。出現するブルー・ニンジャを倒してからすぐさま振り向き，かためておいた敵を処理しよう

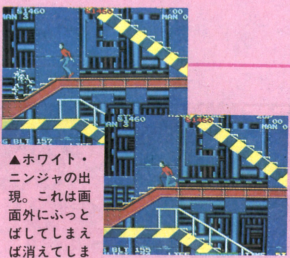


◀突然のブローガ来襲。弾を惜しむとやられてしまうぞ。ここもＳＴＯＲＹ１の裏ワザのようにすり抜けをしてしまってもよいのだがすり抜けの場合の注意点は，このすぐ下にホワイト・ニンジャがいること。うまくかわさないといけないぞ

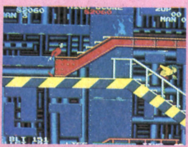


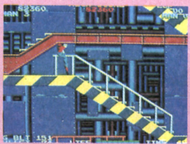




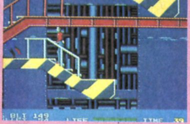


▲ホワイト・ニンジャの出現。これは画面外にふっとばしてしまえば消えてしまうので楽だが，万が一消えていないときのことを考え，不用意にジャンプなどをしないこうにしよう

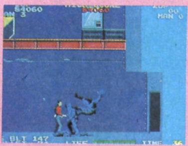




▲またもやブローガの出現。これも，先ほどと同じように，処理してしまおう



◀ＳＴＯＲＹ１とちがってブローガが出現，通り過ぎるまで，下には降りないように



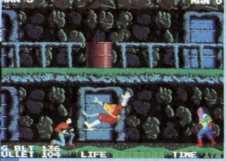
◀ブルー・ニンジャはＳＴＯＲＹ１と比べると１人少ないが，いつもどおりに処理してなんら差しつかえない

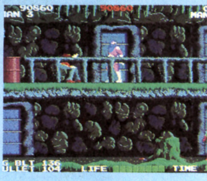
AREA 8
ストーリー2−3

全10エリア中，一番長い面で，なおかつ手こずる面がこのエリア8です。

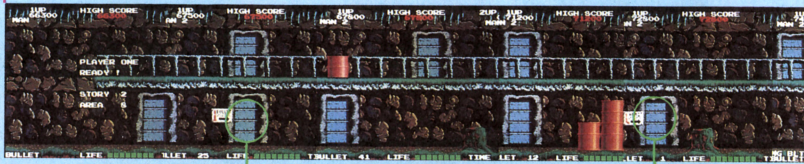
エリアの長さが異常に長いため，TIMEオーバーになる可能性が高いので，テキパキとパターンを進行させましょう。

一度，変なところで死んでしまうと弾が全然足りなくなるので注意しよう。





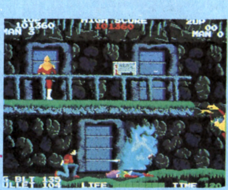
◀ブローガが１匹多いことなど，敵の出現パターンがちょっとちがうだけで，MAPはSTORY1と同じ。おちついて進行すればだいじょうぶ



B30

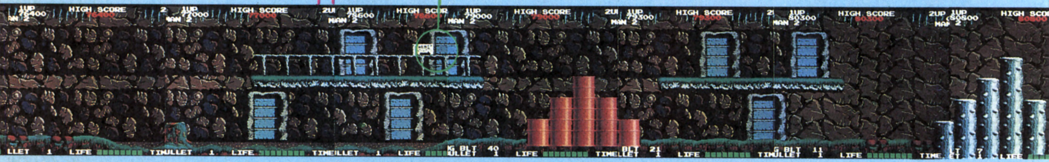
A40

◀やっとの思いでブローガを処理したと思ったら，突然低空飛行の高さのちがう２匹のゲルゾが急襲。２段撃ちでかわそう

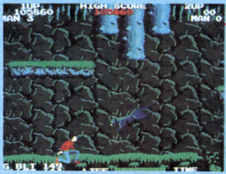


▲ほぼSTORY1と同じ（敵の出現パターン，補充ドアの位置がちがう）。安易な行動さえとらなければなんてことはない

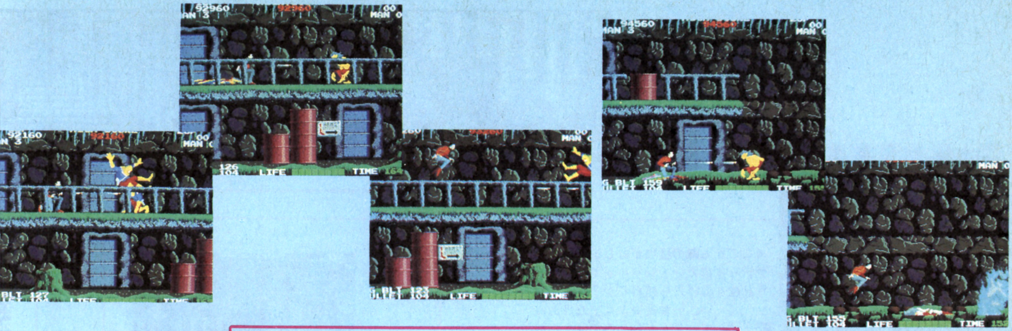
A40



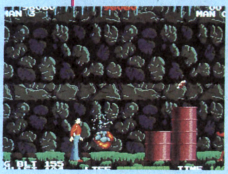
▶STORY1のパターンとちがって，突然上からパンサーが降りてくる。写真のように着地点の少し手前に位置してしとめてもいいし，そのままジャンプしながら進行してかわしてしまってもいい

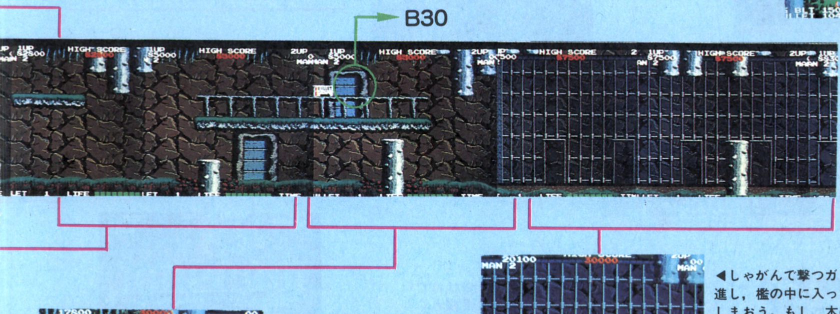


▶落ちついて確実にパンサーを処理しよう。AREA3をクリアできたのだから，たいしたことはない

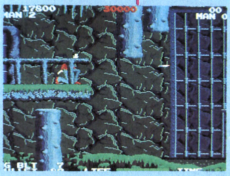


▶マスカー・グリーンの投げてくる爆弾がやっかいである。ハイ・ジャンプ誘導で右に消したいところだがなかなか誘導されてくれない。このハイ・ジャンプ誘導にはタイミングがあって，爆弾の煙があがったときにハイ・ジャンプすればよい

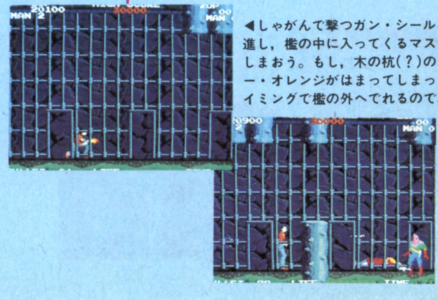




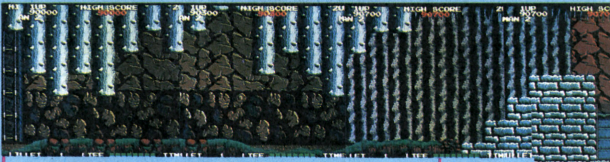
次ページへ

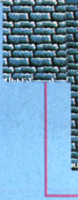


◀ここからがＳＴＯＲＹ１と，マップがちがってくる。この位置で１発タイミングよく撃てば檻の中のパンサーが１匹倒せる。１階に降りて前進してまたもどり，檻の中にパンサーがいなくなるまでこれをくり返そう

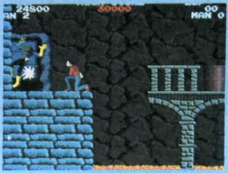


◀しゃがんで撃つガン・シールドでいっきに前進し，檻の中に入ってくるマスカーを処理してしまおう。もし，木の杭(？)のところでマスカー・オレンジがはまってしまっても，うまいタイミングで檻の外へでれるので，すぐさま両サイドへ弾を撃とう





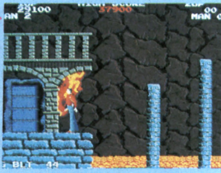
◀ここから敵の猛攻がはじまる。弾をケチらずにガン・シールドで進行しよう。檻をぬけたら終わりか？なんて甘い。一番長いエリアだけあって，こんなところではまだ終わらせてくれないのだ



▶この上からストンと落ちてきたのではドアから出現する敵にはさまれてやられてしまう。奥のほうから踏みきりジャンプ制動で着地するようにしよう

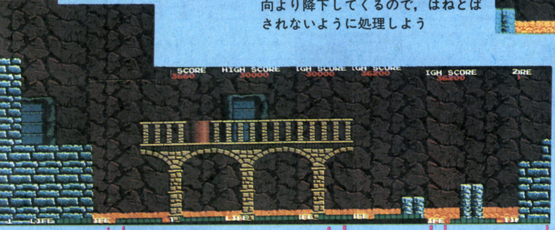
▲着地したあとマスカー・オレンジを倒しすぐさま振り向いてしゃがみ，ドアから出現する敵を処理しよう

◀ドアから出現する敵を確実に処理しながら慎重に前進していこう。下は溶岩湖なので注意しよう（ここでだいぶＴＩＭＥロスになると思う）

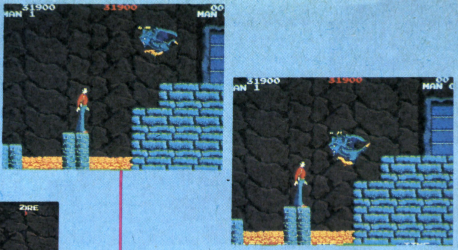


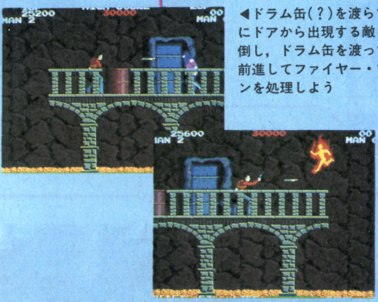
◀ここに渡ったらファイヤー・マン×2が飛びはねてくるので確実に倒し，ドアから出現する敵を見極めて進行していこう。すばやく両サイドに弾を振って撃つ技をマスターしておこう

▲さらに渡ったあと，ファイヤー・マンが多量に出現するが，1階にいれば当たらない。これを利用して，写真のようなところに位置し，ドアから出現する敵に注意しながら，ファイヤー・マンを溶岩湖へ落とそう

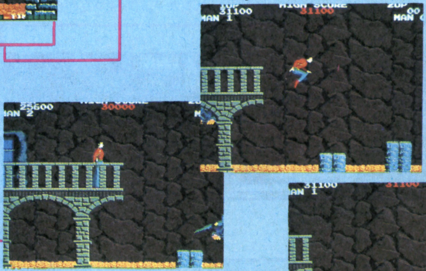


▶二つめの島(？)に渡って少しずつ前進しているとゲルゾが出現する。そのまま待っているとゲルゾは右方向より降下してくるので，はねとばされないように処理しよう

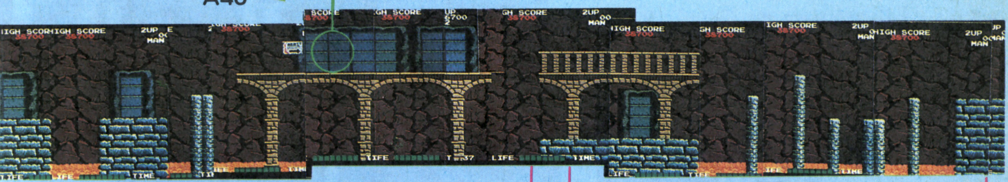




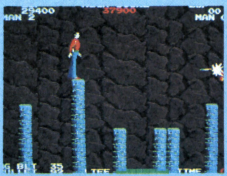
◀ドラム缶(？)を渡らずにドアから出現する敵を倒し，ドラム缶を渡って前進してファイヤー・マンを処理しよう



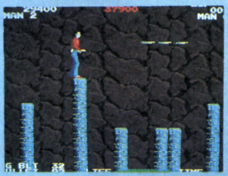
▲さらに前進し，ゲルゾを画面内に入れて，ゲルゾが画面左端にいったらジャンプで下へ降り，すぐさま振り向いてゲルゾを処理する

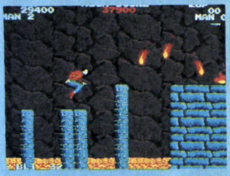


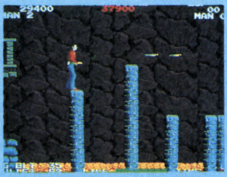
A40

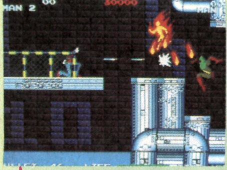


▼島(？)がすごく細いので危険だが，ここを渡っていくしかない。写真のようにダメ押しのようにファイヤー・マンが出現するので，ガン・シールドで進行する。この細いところを渡るには細かなレバー・テクニックがいるので慣れるしかない。当然下は溶岩湖なので一歩まちがえれば死がまっている



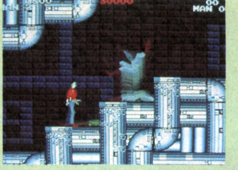


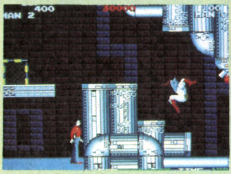


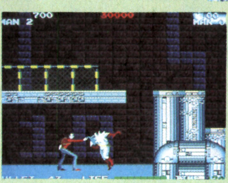


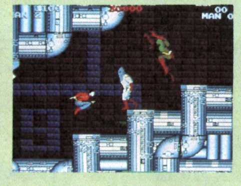
◀ファイヤー・マン×２とマスカー・グリーンが出現。分裂後のファイヤー・マンは一番右のにしか当たり判定がない

▼ヘタに前進せずに，このようにマスカー・グレーを誘導して倒そう

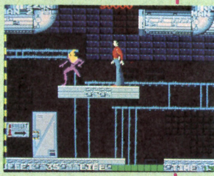


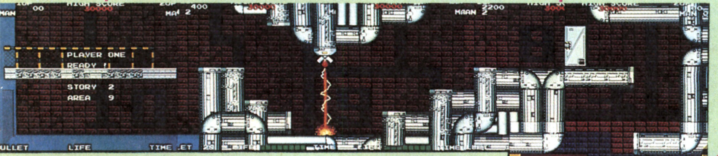


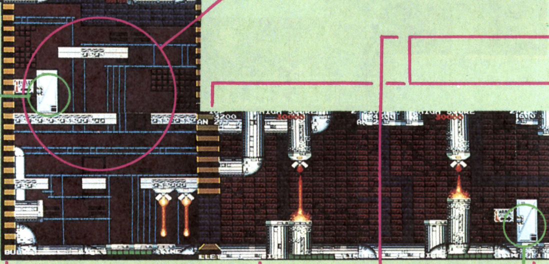




▲マスカー・グリーンを処理。レーザー砲のタイミングをみはからって突進し，マスカー・グレー，グリーンを処理しよう。処理が遅れると体当たりされたり，爆弾を投げられたりしてしまう







B30

A40

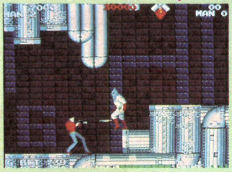
AREA 9

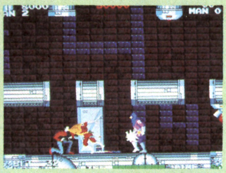
ストーリー2−4

ストーリー２は基本的にストーリー１とマップが変わりませんが，このエリア９だけはちがいます。はじめてきた人はとっても新鮮に見えるでしょう。

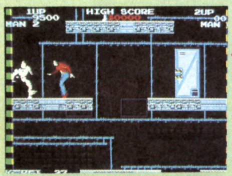
この面は，くだりが非常に多いので，スクロール・アウトの技をマスターしておきましょう。

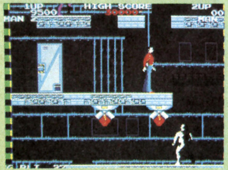
▶ここのレーザー砲は二つの長さがちがうので，少しずつ周期がずれてくる。二つのレーザー砲のタイミングが合ったとき，いっきに通過してしまおう

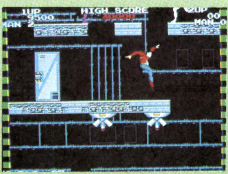


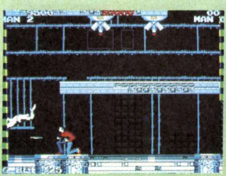


▲下にうじゃうじゃいるので，これが引き返すまで待ち，ガン・シールドでレーザー砲のところまで前進しよう。レーザー砲の先は２段撃ちで！



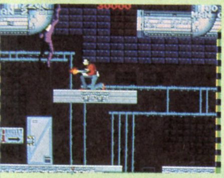


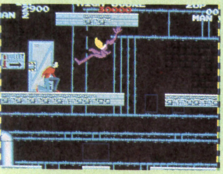


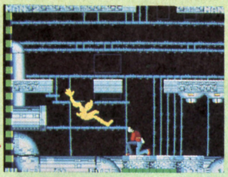


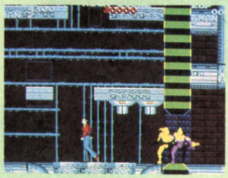
◀このくだりも先程のようにニンジャが多い。しかし，ニンジャの配置がいやらしくなっており，不用意にスクロール・アウトさせると，ハイ・ジャンプの先にニンジャが出現したりしてしまう。だから安易にスクロール・アウトを使わず，地道に弾で倒して，いざっ！というときのみ使用することにしよう

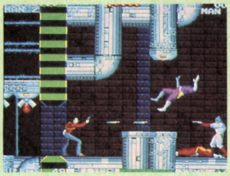
▼このように下に降りきるまで，すごい数の忍者が待ちかまえている。確実に倒すのも手だが，スクロール・アウトを使用するのも１種の手だ





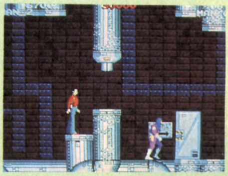


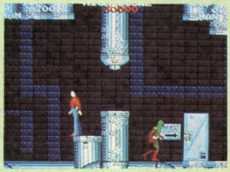


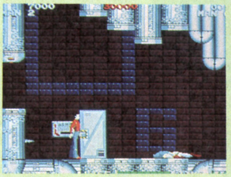


◀銃を使うマスカーが３匹出現。ヒット・アンド・アウェイで処理しよう（ヒット・アンド・アウェイはシューティング・ゲームの基本だ！）

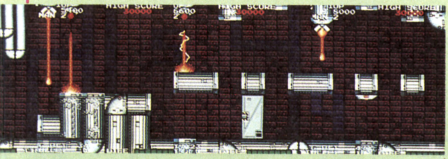
▶マスカー・ブルーだけに見えるが，このちょっと先にマスカー・グリーンがいる。へたに前進するとさらにその先のマスカー・グレーとの２段撃ちをくらってしまうので，あらかじめ，ここでマスカー・グリーンも誘導しておこう。やりかたは，一番高い鉄柱（？）に近づけばＯＫ！　出現するまでやろう。しかし，そこにはレーザー砲があるので，近づきすぎるとやられてしまう。レーザー砲のタイミングを考えよう

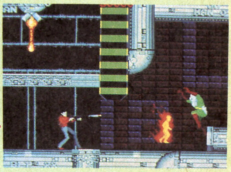




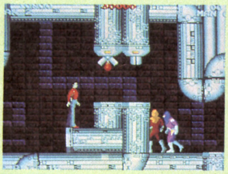


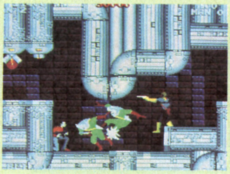
◀このマスカー・グレーの撃つ弾は高いか低いかわからない。ハイ・ジャンプでよけるのがベスト



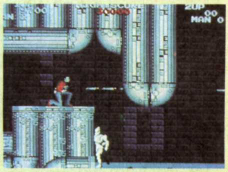


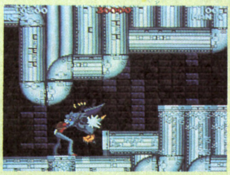
▶突然のファイヤー・マン（下からはいでてくる）には，ちょっと驚くと思うけどあせらずにおちついて！



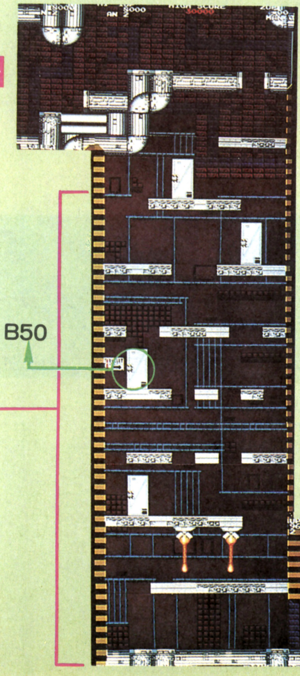


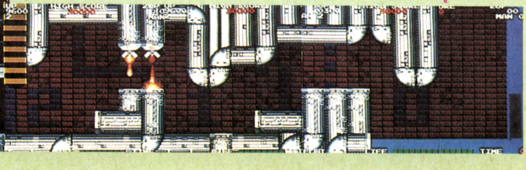
▲下のマスカーが引き返すまで待ってレーザー砲を抜けよう。この二つのレーザー砲は高さは同じなので，周期は同じだが位相がちがう。タイミングを見極めるのがムズい





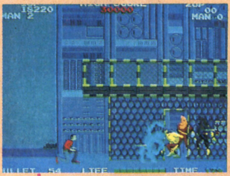
▲ここでしゃがんで連射していれば下からわきでてくるゲルゾ２匹は処理できる。もしも，弾をケチったりしてゲルゾをしとめられなかったときは，後退し，低いところでゲルゾが上から降下してくるのを待って処理しよう



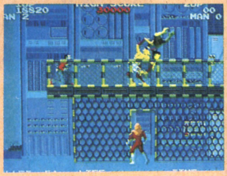


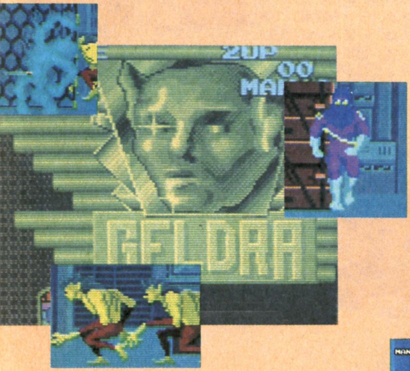
AREA 10
ストーリー2－5

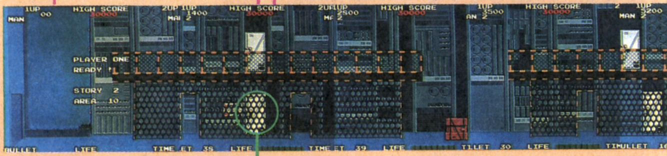
さあ，いよいよ最終エリアです。
敵もほとんどオール・キャストだし（ゲルゾなどがいない），今までにマスターしてきたテクニックをフルに使用し，気を引きしめていかないとクリアはむずかしい（なにせ，敵の最終防衛ラインなのだから）。



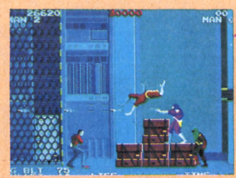
◀ＳＴＯＲＹ１とちがうところは，まずブローガがいることだが，ここは２階へ誘導してしまってから倒そう



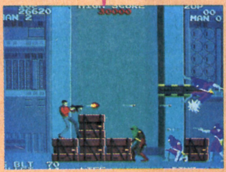


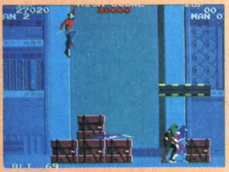


B30

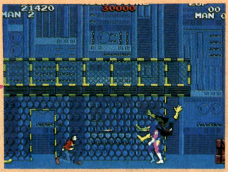


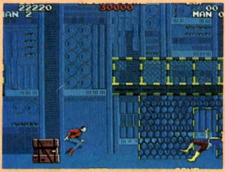
▲ＡＲＥＡ５のところと同じといいたいけれども，なんとマスカー・イエローのところがマスカー・ブルーになって，しかも弾を撃ってくる。弾は３連射だからタイミングを見切ることはそうむずかしくはない。くれぐれも気を付けて進行するように



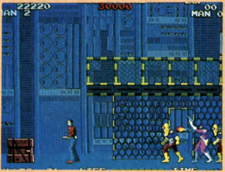


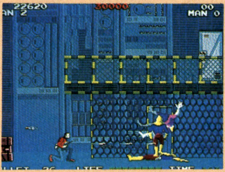
▲２段撃ち，ハイ・ジャンプ誘導，ガン・シールドでマスカー・オレンジを処理するところなど，ＡＲＥＡ５と同じ攻略法でＯＫ



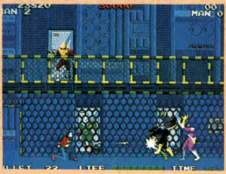


▲木箱を越えたあと，追っ手を撃って正面を撃つというエリア5のパターンもここでは改良を加えなくてはならない。まず，正面の敵が多いこと，後方の敵がマスカー・ブルーなので2発撃たねばならないなどを頭に入れて，正面連射の後方スクロール・アウト，正面連射の後方2段撃ちなどのバリエーションを考えよう

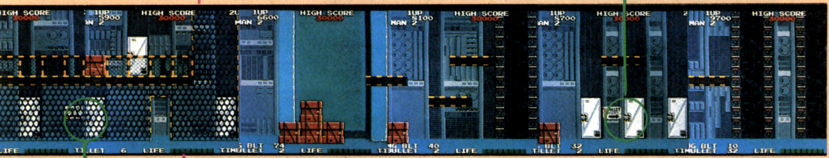




▼こまめにガン・シールドなどで前進しよう。ＡＲＭの補充に入る前に必ず後方へ2発撃つ習慣をつけよう（補充中にドアの前で敵が弾を撃ちはじめるとやっかい）

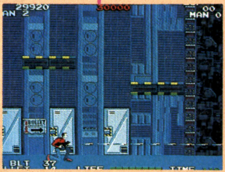


B30

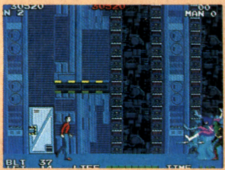


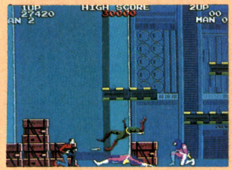
A80

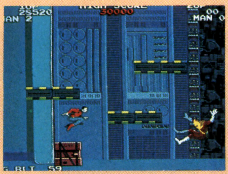
次ページへ

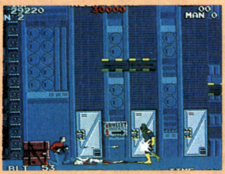


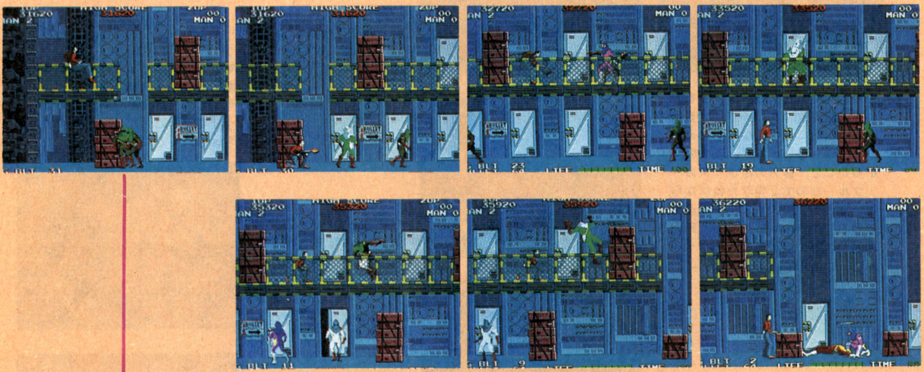
◀エリア5では3発でよかったが，今回はブローガなども出現するので，弾を惜しみなく思いっきりガン・シールドで前進しよう

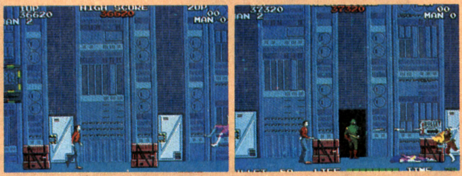




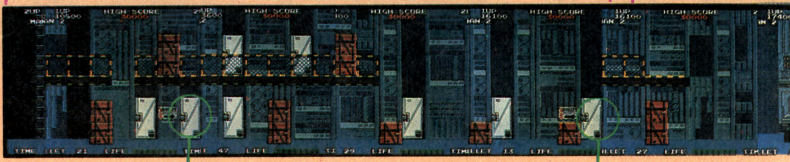








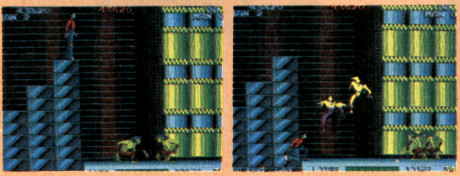
◀敵の誘導テクニックなどはエリア5とまったく同じでだいじょうぶ。ただガン・シールドで進行する際，後方から追撃される場合があるので注意

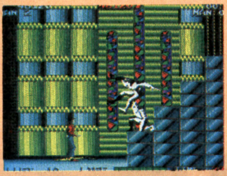


B50

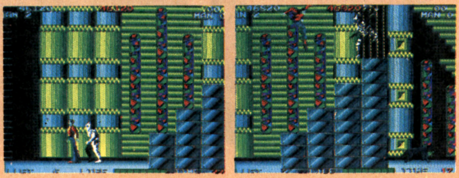
B20

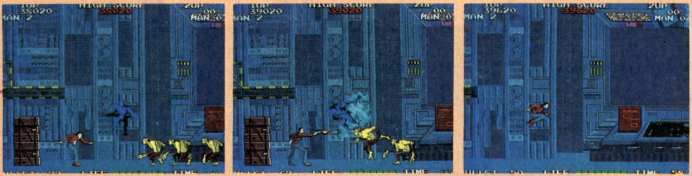
◀飛び越してしまわないように頂点まで登り，ブローガが帰り去るのを見てからストンと落ち，パープル，イエロー・ニンジャを処理しょう



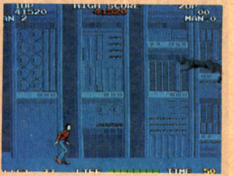


◀ホワイト・ニンジャの出血サービス。ジャンプなどで出現させ，ハイ・ジャンプ誘導を使用しうまくおびきよせて処理しよう。ここでのTIMEロスは大きいぞ

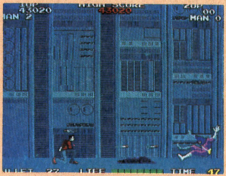


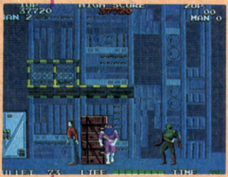


▲ブローガが出現する。立ったまま撃とう。ブローガはジャンプして当たりにきてくれます。そしてＡＲＥＡ５のようにガン・シールド前進しよう。ＡＲＥＡ５ではここの位置で終わったが，このＡＲＥＡ10ではまだまだ先がある

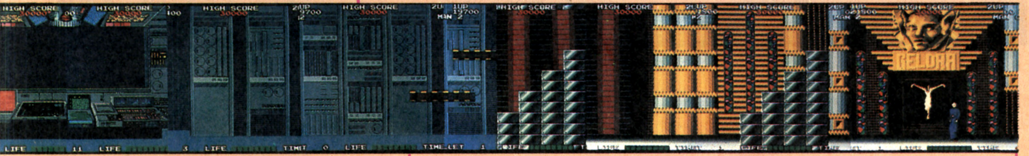


▶パンサーが３匹上から降りてくる。着地点を見極めて処理しよう

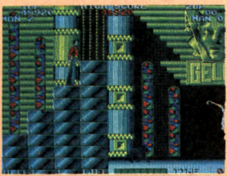




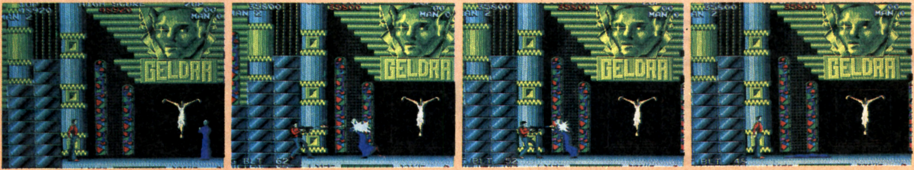
▲おや，ＡＲＥＡ５だとブルー・ニンジャだったのにマスカーがいる！



これでＡＲＥＡ10クリア。ファンファーレとともにゲーム・オーバーとなります。
オツカレサマ♡



◀さあ，いよいよマブーとの決戦だ。壁ギリギリにおりて連射だ！　25発でマブーは倒せるぞ



㊙?情報

ローリングサンダーにはＯＬＤバージョンとＮＥＷバージョンがあるわけですが，出荷日に急いだせいなのか両方とも㊙?が多少あります。

そのうちのいくつかをつぎに示します。

★レーザー砲がでっぱなしになってしまって，通れなくなる。

これはめったに起きない（起きたらこまる）㊙です。　いつも一定間隔でレーザーを出力しているレーザー砲ですが，レーザーがある状態で停止してしまうので，アルバトロスは通れません。スクロール・アウトをさせても元にはもどりませんので，アルバトロスには死しか待っていないのです。

★レーザー砲の出力が止まってしまう。

これは前者のまったく逆の㊙で，しばしば起こります。レーザーを出力する寸前の状態で停止しています。当たり判定がなくなっているので，ありがたい㊙といえます。

★９面でスクロールに無理をさせるとリセットがかかってしまう

アルバトロスが上下スクロールを何回も行なうと起きる暴走ですが，上下スクロールを何回も行なうなど通常のプレイではありえないことなので，あまり気にする必要のない㊙です。

★２，７，９面でアルバトロスが無敵になってしまう。

２，7面は最後の階段のおどり場（？）で，すり抜けと同じことを行なえばよいのです。アルバトロスが背景（階段）の裏を進行するようになれば成功です。

９面は，アルバトロスを最初の鉄柱にめり込ませれば成功です。めり込ませかたは，左側の２階よりジャンプすれば？

なお，これらの無敵状態では，こちらの攻撃もヒットさせることができません。また，９面の場合，そのまま進行すると地面にめり込み死んでしまいます。

５，10面でもできるという情報がありますが？

★アルバトロスの撃った弾が画面上に残ってしまったり，わけのわからないところから弾が飛んできたりする

★ＯＬＤバージョンではＴＩＭＥが０からはじまり，そのままＴＩＭＥが０のままという永久パターンがある

当然これはその現象が起こった面のみ有効です。当然やりかたは秘密にしておきます（永久パターンなど，ゲームのおもしろさをなくすだけです）。

★ＯＬＤバージョンでは，片方のプレイヤーが最終面をクリアすると，もう片方のプレイヤー側が強制面クリアとなり，エンディング・ミュージックが鳴りゲーム・オーバーとなってしまう

★１プレイヤーがゲーム・オーバーになったときのＴＩＭＥを２プレイヤーが引きついでしまうことがある。

★突然意味もなく手りゅう弾が飛んでくる

これは，ブローガが出現する場所で起こることがあります（たぶん，ブローガが手りゅう弾になってしまったのだろう）。

などなど，このゲームにはけっこう㊙があったりするのですが，それでもこのゲームのおもしろさを減退させるものではありません。

（㊙＝××!?）

あとがき

写真枚数も400枚近くあり，各面の攻略パターンなどもできるかぎりくわしくやったつもりですが，まだまだ説明不十分のところがあるかもしれません。

ＮＥＷバージョンなどではＢＧＭも良くなり，とてもカッコイイ！ゲームだと思います。

ナムコとしては，今までとはだいぶタイプのちがう感じのゲームですが，とてもよくできているゲームだと思うし，パターン・ゲームの苦手なボクでも，これだけ熱中させたゲームです（ＯＬＤバージョン，ＮＥＷバージョンあわせて20面）。

このゲームのおもしろさをみなさんにわかってもらいたいと思います。

しりめつれつになってしまいましたが，ボクが何を言いたいのかは，理解していただけると思います。では…，

Let's Play ROLLING THUNDER!

![マイコンソフト]

マイコンソフト

XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別)　好評発売中

■ **XRGB-1 セット内容** XRGB-1本体、ACアダプター,15ピン・アナログRGBケーブル,IBM PC用RGB変換ケーブル(入力用),IBM PC用RGB変換ケーブル(出力用),オーディオ変換ケーブル,微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル,S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子,Sビデオ端子,21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また,パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので,パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

(上記3入力端子のうち、2つ以上の入力がある場合、21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。)

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz(640×480ドット)または,水平同期周波数15kHz(200ライン)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ(CZ-600D など)は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。

NEC　PC-KD854N,855,881,882
SHARP　CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON　CR-4500,4700,7600,7700
SONY製　Power WIDE(KV-32PW1,KV-28W1)で使用されたいお客様は,ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2266　金沢支局 0762-63-8661　高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-289-0121　京都支局 075-221-8021　鹿児島支局 099-226-3630

マイコン別冊 ナムコ名作ゲーム集 一九九六年四月三十日発行 電波新聞社〒141東京都品川区東五反田一ー十一ー十五

定価2,900円（本体2,816円）雑誌68470−86 T1068470862909